昭和62年6月19日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第2巻第12号通巻25号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可
THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 1987 6.19

ファミコン必勝本

2大ふろくつき!!

オールカラー!!
日本一!! 250円

特別ふろく
BUGってハニー 必勝ハンドブック

とじこみプレゼント
勇士の紋章 ディープ・ダンジョン 必勝マップ

アテナ

月風魔伝

迷宮寺院ダババ

スポーツ・ゲームだっ!!

燃えろプロ野球
スマッシュピンポン
ファミリーボクシング
エキサイティングバスケット

オホーツクに消ゆ

必勝テク道場

ファミリージョッキー
新宿中央公園殺人事件
ファミリースタジアム

プロゴルファー猿

ドラゴンスレイヤーIV

1987 Vol.12
6月19日号

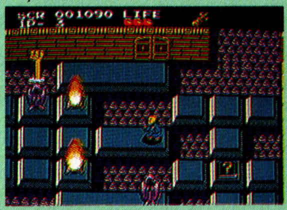
KONAMI
見上げたコナミだ。
ドドッと3ゲームいっきに新発売
新方式のゲートアレイを採用!! だから
●キャラは史上最大、ドーンと64×64ドット。マンモスもビックリの大きさになった。
●エーッと言うほど、キャラの動きがリアル・でダイナミックになった。
月風魔伝を知ったら、キミの想像力は、カゲキになる。
幻のソフト「月風魔伝」が発売される。その結末は、まだ誰も知らない。攻略のため、残された時間は西暦14,672年まで。見ただけで「思わずゾ――――ッとなる」キャラにまどわされるな。武器の波動剣で、モンスターどもをなぎ倒せ……。あとは、キミの想像力にまかせる。
げつ ふう ま でん
月風魔伝™
© KONAMI 1987
6月26日発売
¥4,900
パッケージが新しくなった。
ファミコンで初めての楽しい工夫がされてるゾ。

FAMILY COMPUTER DISK SYSTEM

5月29日発売
価格2,980円

なんたって面白いんダバパ。やったら、やめられないんダババ。

最近、ダババがはやってるらしい。言葉の最後に、ダババをつけるんだって。「うれしいんダババ」とか「すごいんダババ」とか。それも、これもコナミの迷宮寺院「ダババ」のせいです。ゴメン。物語は、修行にはげむ若い僧「シヴァ」の息もつかせない活躍が、ポイント。敵キャラのユニークな攻撃も、じつにユカイ、ユカイ。一度、はじめたら、もう止まらないんダババ。あしからず……。

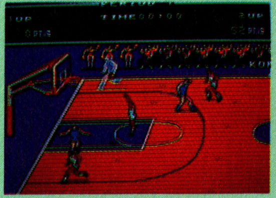


迷宮寺院(めいきゅうじいん) ダババ™

© KONAMI 1987

ド迫力だ。プロの興奮。

スタジアムに集まった人びとは、口笛を吹き、床を踏みならし、決勝戦の開始を待っている。さぁーホイッスルだ。一瞬の静けさは、たちまち大歓声にかわった。ヤッタ！ダンクシュート。さすがアメリカンプロバスケット。次つぎにとびだすスーパープレーの数かず。このエキサイティングなシーンは、もう誰にも止められない。



7月発売予定

エキサイティング バスケット™

© KONAMI 1987

FAMILY COMPUTER DISK SYSTEM

コナミの最新ソフト情報が聞ける。
電話する時は、お母さんにことわってからにしてね。

TEL.03(262)9110(関東地区)、06(334)0399(関西地区)、011(851)3000(北海道地区)
※電話番号はよく確かめて、間ちがえないようにかけてください。

コナミ株式会社
本　　社　〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1番5号
福岡営業所　〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号
札幌営業所　〒060 札幌市中央区北1条西5丁目

●ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。
●この商品は、、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

ファミコン必勝本
6月19日号 1987 Vol. 12

CONTENTS
もくじ

2大ふろく

1 バグッて
2 勇士の紋

スポーツゲーム特集

外は雨。さあ、スポーツゲームでいい汗かこう！
ジメジメ気分をリフレッシュ!!

9 エキサイティング・バスケット （コナミ）

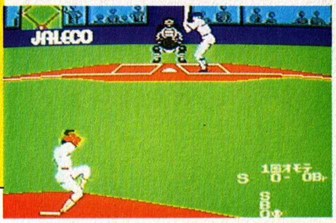
10 燃えろプロ野球 （ジャレコ）

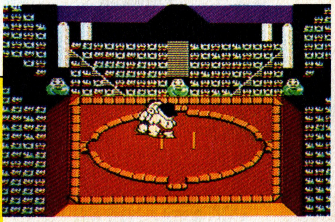
12 ファミリーボクシング （ナムコ）

14 スマッシュピンポン （任天堂）

15 つっぱり大相撲 （テクモ）

15 ゴルフUSコース （任天堂）





©KONAMI ／©JALECO ／©㈱ナムコ ／©Nintendo ／©KONAMI ／©テクモ ／©Nintendo

ハニー章 完全必勝ハンドブック シークレットマップ

4 新登場 FAMI-COM NEWS STATION ファミコン・ニュース・ステーション
読者がえらんだこれからほしいソフトTOP30／おもちゃ店売れ筋TOP10／パソコンゲームTOP10／アーケードゲームTOP5／ソフト・スクランブル　ヒット・チャートとスクランブルがひとつになって、大きくなって新装開店。

17 必勝テク道場 人気ソフトがズラリ勢ぞろい！悩めるキミをお助けするぞ!!
ファミリージョッキー／ファミリースタジアム／新宿中央公園殺人事件

33 アテナ
元気いっぱいアテナ姫。幻想界に突入だ!!

40 迷宮寺院ダババ
パズル的要素を楽しめるアクション・ゲーム。

46 ジャンボウ
ブロックゲームと麻雀のドッキング。

49 ファミコンファンタジーコミックス25 すのうちさとる アテナ

59 究極のロールプレイングプレゼント ごいんきょクエスト
クイズに答えてプレゼントをもらおう!!

81 バグボーイクラブ
今回も、大技・小技で身ぶるいするぜ!!

65 ドラゴンスレイヤーIV
家族の力を合わせて、ドラゴンスレイヤーを手に入れろ!!

68 磁界少年メットマグ
100の迷路をクリアして、電磁界を脱出せよ！

72 リフレクトワールド
メカ大好き人間集まれ！　装甲ビークルMFVの登場だ。

74 プロゴルファー猿
障害物あり、お助けキャラあり。一味違うゴルフゲームだ！

58 インフォメーション

96 プレゼントのお知らせ

98 オホーツクに消ゆ パソコン版全ストーリー公開つき

100 月風魔伝

N E W S O F T
103 エルナークの財宝
104 インドラの光
105 ゴルフJAPANコース
特報！上位入賞者全氏名

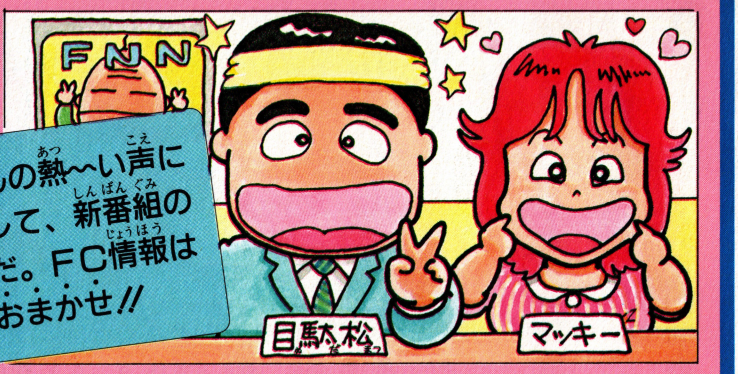
108 新作ホットライン
スーパーマン／エキサイティング・ビリヤード／ラッシュ・アンド・クラッシュ／モンティのドキドキ大脱走

110 新作スケジュール

FAMI-COM NEWS STATION

ファミコンニュースステーション

みなさんの熱～い声にお答えして、新番組の始まりだ。FC情報はこれにおまかせ!!



読者がえらんだほしいソフト TOP 30

「ファミコン必勝本」Vol.11のアンケート・ハガキより———

「必勝本」Vol.11のアンケート・ハガキ1000通から集計した、ほしいソフトのTOP30だ。キミ達のナマの声がストレートに反映しているよ。ソフト名のあとの数字は、編集部がハガキの集計をもとにして採点した、オリジナルの得点だ。参考にしてね!!

順位	ソフト名	メーカー	得点
1	ヘラクレスの栄光	データイースト	79
2	勇士の紋章	DOG	76
3	Bugってハニー	ハドソン	73
4	アテナ	SNK	51
5	燃えろプロ野球	ジャレコ	44
6	ファミリーボクシング	ナムコ	43
6	ダイナマイトボウル	東芝EMI	43
8	ファンタジーゾーン	サン電子	41
9	ゴルフUSコース	任天堂	39
10	ザナドゥ	ハドソン	36

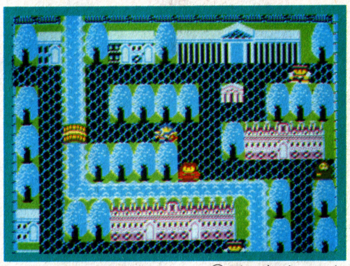
順位	ソフト名	メーカー
11	聖闘士星矢	バンダイ
12	ドラゴンスレイヤー	ナムコ
13	オホーツクに消ゆ	アスキー
14	ファミリージョッキー	ナムコ
15	うっでいぽこ	デービーソフト
16	セクションZ	カプコン
17	聖剣サイコカリバー	イマジニア
18	ドラゴンクエストII	エニックス
19	さんまの名探偵	ナムコ
20	妖怪倶楽部	ジャレコ
21	熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン
22	スマッシュピンポン	任天堂
23	ロマンシア	東京書籍
24	未来神話ジャーヴァス	タイトー
25	つっぱり大相撲	テクモ
26	勇者への挑戦	アイレム
27	キン肉マン2	バンダイ
28	北斗の拳2	東映動画
29	ナゾラーランド第2号	サン電子
30	水戸黄門	サン電子

依然人気高のRPG スポーツ流行の兆し

RPGの人気がいぜんとして高い。ドラクエそっくり(?)のヘラクレスのトップは本家の超人気の影響大か。勇士の紋章の2位は3Dタイプの根強い人気を語るか。

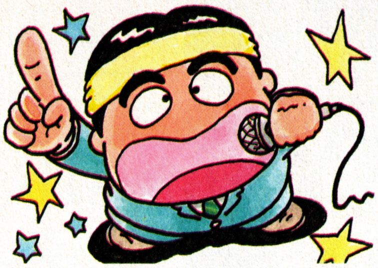
3位のバグハニは原作の人気かそれともハドソンの「ただのキャラゲームじゃない」という気合が評価されたのか。

さて今後注目されるのがスポーツゲーム。プロ野球は実際のペナントレースが過熱してくる夏の発売で時期はピッタリ。ボクシングは闘争本能をかきたてるし、ボウリングは地味ながらも長い人気。ゴルフ、ピンポン、相撲もふくめてブームになりそうです。(目駄松)



©データイースト

おもちゃ店売れ筋 TOP 10



ジョッキーにスタジアム。ギャング映画じゃないけれど、まさに2大ファミリーの感あり。キン肉マンと北斗の拳の少年ジャンプキャラも強し。ま、逆に言えばジャンプのキャラクター以外に勢いがないともいえるのかも。森田将棋は万年10位をねらいはじめた!?（ヒラ坊）

1	ファミリージョッキー	ナムコ
2	キン肉マン2	バンダイ
3	ファミリースタジアム	ナムコ
4	アルゴスの戦士	テクモ
5	さんまの名探偵	ナムコ
6	熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン
7	北斗の拳2	東映動画
8	新宿中央公園殺人事件	データイースト
9	ゴルフJAPANコース	任天堂
10	森田将棋	セタ

パソコンゲーム TOP 10

いきなり「ぎゅわんぶらあ自己中心派」が１位というのはやはりコミックの人気でしょうか。さて、コナミの新作「ガリウスの迷宮」ですが、前編の「魔城伝説」をはるかに越え、ＭＳＸの新たな限界を示したと評判のようですね。売れるワケです。（ベニー松山）

1	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲーム・アーツ PC-88シリーズ
2	DAIVA ディーヴァ	T&Eソフト PC-88SR、MSX2、他
3	ガリウスの迷宮	コナミ MSX(2)
4	信長の野望 全国版	光栄 PC-98、PC-88SR、他
5	エルスリード	NCS PC-88SR X1、他
6	エイリアン2	スクウェア MSX
7	XANADU ザナドゥ	日本ファルコム PC-98、PC-88、X1、他
8	九玉伝	テクノソフト PC-98、PC-88SR、他
9	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット PC-98、PC-88SR、他
10	めぞん一刻	マイクロキャビン PC-88、PC-88SR、他

アーケードゲーム TOP 5

飛翔鮫、ラスタンのタイト一組が1・2位。とっつきのいいゲームだけに人気が長持ちしそう。妖怪はやや落ち目か。低調ムード漂うテーブルタイプだが、UPLの忍者くんが注目株。（ヒラ坊）

テーブル型

1	飛翔鮫	タイトー
2	ラスタンサーガ	タイトー
3	妖怪道中記	ナムコ
4	スーパー・リアル麻雀	タイトー
5	お雀子館	システムビデオ

アップライト・コックピット型

1	ウェック ル・マン24	コナミ
2	アウトラン DX	セガ社
3	ダライアス	タイトー
4	ロックオン	辰巳電子
5	スペースハリアー	セガ社

●以上の集計は、キディランド（東京 原宿）、奥野かるた店（東京 神田）、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

これがおすすめ!!

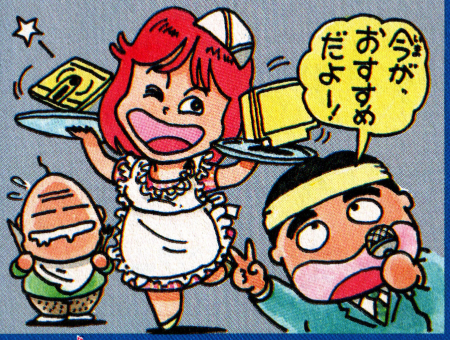
ファミコンソフトスクランブル

言いたい放題クロスレビュー

大きくなって新装開店! ますますヨロシク!!

Domought!! タイトルだけ知っていた、あのゲームもこのゲームも、もうお店に行けば買える季節がやってきた——。早いものです。で、「ゲームを買う前にぜひ読んでほしい」の願いをこめて今回から、ファミコンソフトスクランブルがパワーアップ!! これからもずーっとよろしく!!

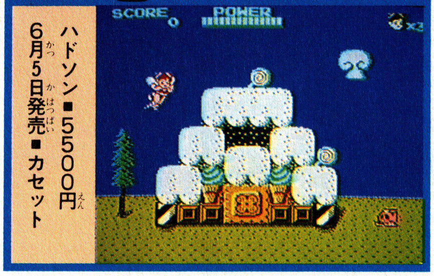
して、6月中旬までに発売されるソフトのなかから、今号は5本をピックアップ。これ、いちおう編集部の「これがおすすめ!!」ゲームなのです。あとは一本一本のソフトの批評を見てね! それぞれ買いてる人のクセや個性を見抜いて買うか買わないかを決める。これが買いゲームの選び方だよ。(って言われるまでガンバリまーす。)



©1987 HUDSON SOFT ©HUDSON、NTV、TMS

Bugってハニー

ハドソン■5500円
6月5日発売■カセット



アクションゲームのニュータイプ

ハドソンが社運をかけて開発したというウワサもある(…全然ないか!?)バグってハニー。いつものハドソン・アクション・ゲームとはちょっと違うのだ。なんせ、ゲーム(表面)のなかにもうひとつ別のゲーム(裏面)が隠されている。表面は横スクロールのアクションゲーム、裏面はブロックくずしみたいなゲームになってるんだ。裏面のブロックに隠されている文字を集めて8文字のキーワードを完成させないとステージクリアができない仕組みになっている。一粒で二度おいしい!? アクションゲームのニュータイプっていうのはちょっとほめすぎかな。

♥♥♥♥♡ (ハルク)

どんなゲームになるのかと思っとったら、少し変わった(?)アクションゲームになったんやねー。「最近ちょっとハドソンのゲームってイマイチじゃない?」という子供たちの声もあったんやが、あのハドソンがニュータイプというからにはスゴイのやろと期待したのや。でもまぁこんなもんかなぁ。確かに、単なる面クリの時代じゃない! RPGの要素も入れてという意欲はわかるのやが、何でブロックくずしになるの。でもネ、志向は間違ってないと思う。文字集めもオモシロイし。ボスキャラも強力だから、腕に自信あるキミ、挑戦する価値ありそうやで。

♥♥♡♡♡ (関西のタブチ)

©ハミングバード

勇士の紋章

DOG■3400円
5月29日発売■ディスク

前作を超えたか?
待望の本格RPG

最初に鉄のやりを買うことと、2階の宝箱を往復、これがてっとり早くレベルを上げるコツかな。半日くらいでレベル11はかるいでしょう。地上4階まではそれでだいじょうぶ。気が短い人にもおすすめのRPGですね。そのかわりコツコツと地道な努力が好きな人にはちょっとものたりないかもしれません。たしかに前作に較べてマップも広くなったし、回転する床ができたり、複雑さも増してはいるんですが、何かもうひとつスケールアップした感じが乏しいのはなぜでしょう? そろそろ「ウィザードリィ」のFC化の噂が聞こえてこないもんでしょうかね。

♥♥♥♥♡ (井)

ファミコンにはめずらしい3Dダンジョンタイプ RPGなのです。当然、アクションのカケラもこのゲームにはありません。ゲームの中に存在するものはどこまでも続く迷宮といくつもの謎だけ。その迷宮の中でキャラクターを育て、モンスターと戦い、謎を解き明かし、迷宮を進んでいく、そんなゲームなのです。だから、アクションゲーム大好き! という人にはあまりオススメできません。でも、前作「ディープダンジョン」が好きだった人は買って損はないはず。良くも悪くも「勇士の紋章」は「ディープダンジョン」の延長線上にあるゲームなのです。

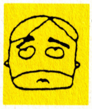
♥♥♥♥♡ (ハルク)

©Nintendo ©KONAMI

スマッシュピンポン

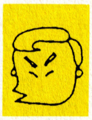
任天堂■2500円
5月30日発売■ディスク

ピンッポンッって音の快感にハマる



一度やりだすと「やめられない、とまらない」。ラリーが続く時なんか連続する打球音に思わず陶酔してしまう。ラケットの左右の動きは自動的にやってくれるから、実際の卓球が不得意な人でも球を打つタイミングさえつかめば十分に楽しめる。さらにドライブやカット逆ハンドなどの操作性がバツグンだからやりこむほどに奥の深さやダイゴ味が増してくる。そしてなによりメンタルなこと。一瞬の油断やオゴリがすぐに反映されるのでやりながら自分自身と向いあえる。人と対戦するも良し、ひとりでやるも良し。とにかく一度やりだすと「やめられない…」

♥♥♥♥½ （目駄松）



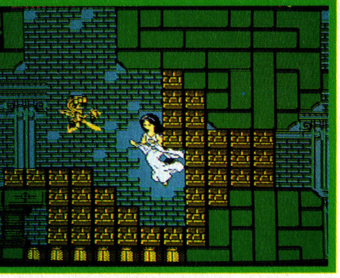
書きかえるなら¥500で至福を味わえて、感謝のあまりファミコンに頬ずりしたくなるような特級品。ディスクソフト、久々の"買い"です。

ところで「地味だ」「暗い」「手がキモチ悪い」の3点セットでこのゲームの批評をするヤツが、君のまわりには絶対いるだろう。でもくじけるな。そんなのなんの根拠もないんだから。プレイしておもしろければ、それでいいのだ。自信と誇りを持ってピンポンしよう。うっとりするような球のはずむリズムを聞いていると「ああ、俺はゲームをしているな」と実感して世間の声なんて気にならなくなるよ。

♥♥♥♥½ （ヒラ坊）

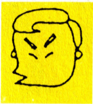
©SNK ELECTRONICS CORP.

アテナ



SNK■5500円
6月5日発売■カセット

RPG感覚が堂にいってます



ビデオゲームの登場からほぼ一年。ようやくアテナがファミコンになりました。さて、巷にはいわゆる"RPG要素を盛り込んだ"というのが売り文句のアクションゲームが多いんだけど、えてしてフツーのゲームだったりするのが常。その点、アテナは見事。RPGの雰囲気がたくみに仕込まれてるわけです。絵がアニメみたいだし、アイテムのバランスもいいし、「1ランク上」の風格は十分。

ヒットの判定がちょっと甘い。マイキャラの操作がやや重い。ゲーム全体がかなりムズカシイ。このへんは人、好き好きか。半年前なら先端だったのに、惜しい。

♥♥♥½♡ （ヒラ坊）

正直なところ、アイテムをとりながらパワーアップしていくタイプのアクション・ゲームはよほど目新しいものがないとちょっとつらい。スーパーマリオを超えるものはもう出てこないんじゃないかと悲観的になってしまうジャンルだ。アテナも例外ではないのだけど、何か奇妙なノリがここちよくて思わずスタートボタンを押してしまう。やたらたくさん出現するアイテムとこれでもかこれでもかの敵キャラのせいでしょうか。明るく健康的なアテナちゃんに感情移入できる人にならおすすめだけど、多少暗めの美少女ってのもいいんでないかい。

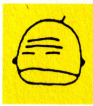
♥♥♥♡♡ （井）

©KONAMI

迷宮寺院ダババ

コナミ■2980円
5月29日発売■ディスク

ピョンピョン飛びはねる感覚が新鮮



ドラキュラ以降、いまいちハードなソフトがなかったコナミ。やってくれました。突然現わるダババ。何やら不気味なインド風味の音楽。腰を前かがみにして、ピョンピョンと飛ぶマイキャラ。もうすべてが新鮮で、のめり込んでしまった。パズル感覚や迷宮感覚もサラリと取り入れられているが、やはりアクション一筋。エリアごとのボスキャラもなかなかユニーク。最後のボスは、なかなか手強いが、全体としては、入門編として興味深く仕上がっている。な〜んて固い話はこのへんにして、結構オモシロくてハマッたぜ。次の月風魔伝も楽しみだなっ。

♥♥♥♥♡ （ごいんきょ）

なんていっても、マイキャラの動きが新鮮。ピョンピョンジャンプしながら移動するのって、今までありそうで、なかったパターンね。マップもそれほど複雑じゃないし、地道に努力すれば、私のように、少々、手や勘の不自由なゲーマーでも、十分楽しめるゲームになってるわ。東洋的音楽もキャラの動きによくあってるし、全体的に◎。でも、途中ちょっと、中だるみって感じがするところがざんねん。ひとりで、楽しむよりも、ギャラリーに囲まれてプレイすると、興奮度も2倍、3倍になって、より、スリルを楽しめるんじゃないかしら…。

♥♥♥♥♡ （マッキー）

腕は剣、肉体は鎧。

(ソード / アーマー)

スポーツゲームの先端

最新スポーツゲーム大特集

ゴールドで買った武器よりも、鍛えぬかれた肉体を信じて闘う人が美しい。お伽の国の物語よりも、現実の勝敗が胸に熱い。規則の空を翔ぶ技術、人対人の合法的な殺気で、いまスポーツゲームの先端がキラリと輝く――。

虚構にまみれた頭を醒ませてくれるハイセンス・ハイクオリティーの6作品がまもなく登場だ。洗練の炎で、画面が発熱してしまいそうな、スポーツゲームの新しいうねりの集大成がここに。

A pointed end of SPORTS GAME

CONTENTS

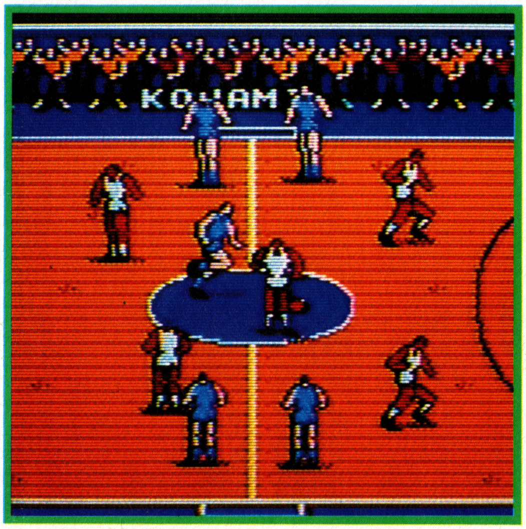
Basketball-sociology of 5 vs 5
Baseball-economics of super star
Boxing-eihtcs of violence
Ping Pong-aesthtics of monotony
... and Tsuppari Ohsumo
Golf US cource

エキサイティングバスケット

Basketball socilogy of 5 vs 5

攻撃と防御が一瞬のうちに入れ替わるスリル、高度なフォーメーションから繰り出されるスピーディーな速攻、そこから生まれるエキサイティングはプロの迫力だ！

DISK
コナミ
¥2,980
7月発売予定

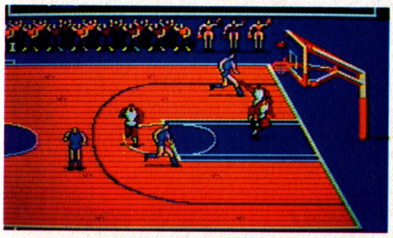


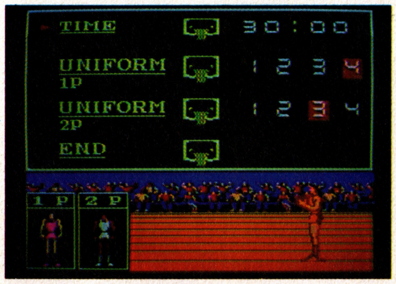
まず作戦をたてる

ジャンプボールによって、試合は開始される。当然といえば当然だが、やはり本物に忠実なのはうれしい。ジャンプボールを手にして、敵陣へとドリブル。敵はゾーンディフェンスからマン・ツー・マンへと切り替えてプレッシャーをかけてくる。こちらは、早いパスワークで敵陣を乱す。すると、マン・ツー・マンの弱点がでて、フリーの人間が生まれた。すかさず彼にパスそしてシュート！へへ、あっさり先取点が入ったネ。

攻守交代で敵さん、こちらのコートに入ってきた。こちらもマン・ツー・マンでプレッシャーをかけてやれ。ボール持ってるプレイヤーに近づいてすかさずボールをカット。ええい、そのまま速攻だ。敵のフォーメーションが固まらないうちにシュート！　と、思ったら敵さん必死のプッシングにでやがった。きたねえなこのやろう、まあフリースローができるからいいけど、こんなこと続くとエキサイティングの意味が違ってきてしまう。プロレスのバトルロイヤルではないんだからな！

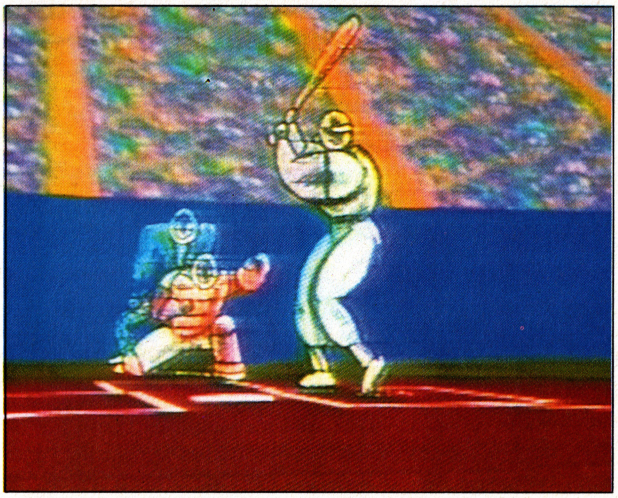
な〜んて、エキサイティングしながらプレイすれば、キミはもうプロ選手。アメリカンバスケットの真骨頂をそして5対5の「からだに触れない格闘技」をエンジョイしよう。■





このゲームはルールに忠実に作られている。だからルールを知っていないと、なんでファールになったのかわかんないまま、ゲームは進んでいってしまう。ルールを覚えなくっちゃ面白さ半減なのだ。覚えてからやるか、やりながら覚えるか、それはキミの問題だ。

©1987 KONAMI



協力：「プロ野球ニュース」

燃えろ!! プロ野球

BASE BALL

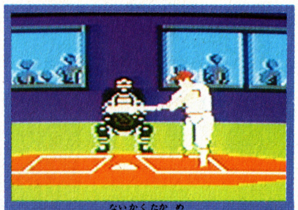
Baseball economics of super star

CASSETTE
ジャレコ
価格未定
発売日未定

本命なき優勝争いはオールスターを前に熾烈をきわめ、セ・パ両リーグともペナントめざしてしのぎを削る、そんな戦いをシミュレートしてみよう。

ピッチャー対バッターの3次元のかけひき

外角高目



内角高目

外角低目

ホーナーだっているんだぜ!

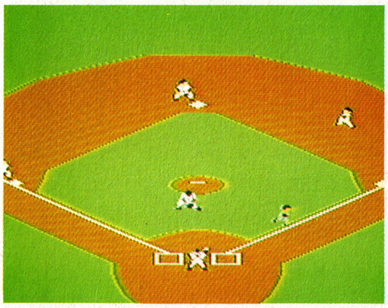
伝統の巨人ー阪神戦にしようと思ったんだけれど、今年の阪神の弱いこと弱いこと。いったいどうしてしまったことだ。せっかく伝統のカードでプレイしようと思ったのに、やんぴっ。そこで強引で劇的なトレードで落合を獲得してしまったニューリーダー星野監督率いる中日と試合をしよう。

このソフトのいいところは、トレードの後の発売だから、落合がロッテにいるなどということはない。阪神のキーオも、オグリビーも最高給プレイヤーのホーナーだって30人のなかにベンチ入りしているんだ。

さて、ピッチャーは若き巨人の星桑田くん。ピッチャーマウンドをちょっと左に移動して、第1球投げました。内角低めストレートが決まってストライク。審判の合成音にも力が入っているぞ。センターカメラから捉えた映像そのままの、リアルな迫力についバッターをにらむ目もするどくなっていく。

投球フォームも美しいから、バッターも最初は見とれてくれるんじゃないかと、ど真ん中にストレート投げたら、さすがコンピューター、「美しい」を理解できずにしっかり打ちやがった。外野がボールを拾いにいくけど、この外野えらく広いんだよね。続く2人を三振にとってさすが桑田。でも、次は3冠王落合。ピッチャーとバッターの心理戦が火花をちらすのであった。

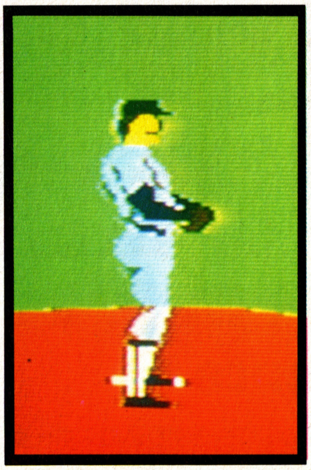
もちろん2人プレイも可能だから友だちと好きなチームにわかれて試合することだってできる。複雑なプレイもしっかりシミュレートしているから、ただ投げる打つだけではなくて、いろんな作戦を立ててプレイしたいものだ。

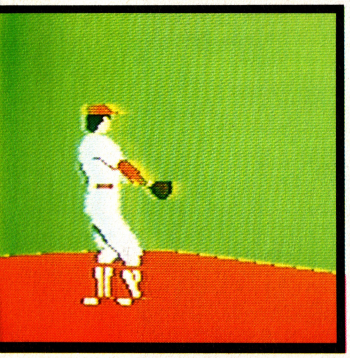
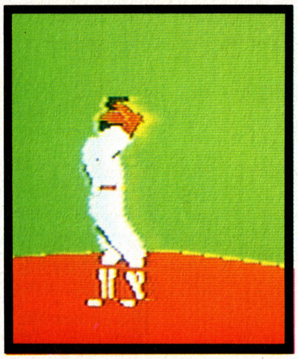


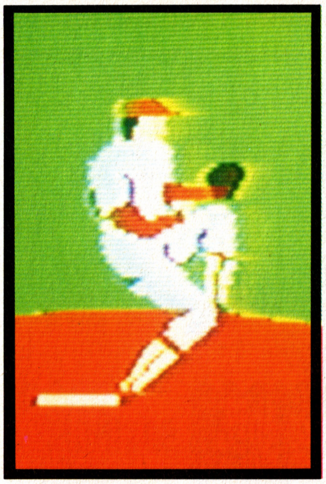
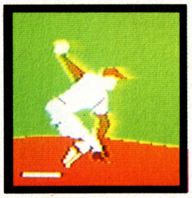
バッターが打球を打ったら、このアングルに画面が切りかわる。守備側の選手を✚ボタンで操作して……ナイスキャッチ!!

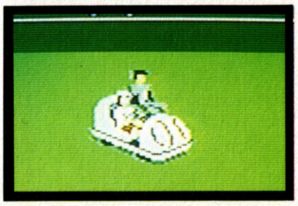
一瞬のなかの物語 BASE BALL編 9回裏2死満塁ツースリー

9回裏ツーアウト満塁、カウントツー・スリー。一打サヨナラという場面。もっともスリリングな状況だ。もう失投は許されない。見ているだけでもピリピリするんだから、実際プレイしたらどれほどのものか、体験してほしい。





とりあえずピッチャー山田の連続写真を見てほしい。あの芸術的なアンダースローがもののみごとに描き出されている。う～ん、こういうピッチングをしてくれると、プレイにも自然と力が入ってくるというものだ。データもチームも投げかたも違うのに、映しだされるピッチャーはみんな同じなんてのと違って、これでこそプロという感じがひしひし。牽制球のときの首振りやセットポジションの投球フォームまでびしっときまっているのだ。しかも、しかもだ、上の写真はサンチェ、キーオ、アニマルに登場してもらっているんだけれど、どうです、微妙にそれぞれのピッチャーの表情をつかんでいるでしょ。バッターについても、踏み込んで打つ、開いて打つがしっかりグラフィック化されているし、バントのスタイルも上・中・下と高低差をつけているのがいい。それから、オーロラビジョンの使いかたが上手。ピッチャー交代のさいリリーフカーに乗って出てきたり、代打の選手が素振りをしたり、ホームランを打っと、ピッチャーががっくりとうなだれ、その後ろセカンドベース上を打者がガッツポーズで走り抜け、ベンチ前では選手が総出で出迎えるなんて、普段テレビで見慣れている画面が鮮やかに映し出されるんだ。

ん?乱闘シーンもあるって!

それにしても今年の阪神はどうしてしまったのだろうか。この調子では、ジャレコはいつのデータを入れていいのかじつにむずかしいんじゃないかな。というわけでさっそくジャレコに問い合わせてみたところ、基本は昨年の成績を基にしているとのこと。乞う御期待なのである。

ところで左上の写真。もう気がついていると思うけど、サンチェ・キーオ・アニマルの外人投手3人組なのだ。ユニフォームはもちろん、肌の色からヒゲの生え方までソックリだ。選手の個性っていうのを数字データだけじゃなく、ヴィジュアルで見せてくれた努力に感謝しよう。

ゲームの中でカキーンなんて響く音は実際後楽園で録音してあるというからすごい。テレビ中継さながらの打球音だ。ただし記者席はよく見ると横浜球場しているのだ。

そしてこのゲームの超目玉(?)が乱闘シーンだ。その模様はオーロラビジョンに映し出される。これはいつでもというわけではないようだけれど、けんかっぱやいバッターにデットボールを投げれば出現することもあるという。カンだと東尾vsデービスの対戦では絶対だと思うけどネ。

このほかにもこのゲームではいろんな遊びかたができると思うんだ。キミもおもしろプレイを考えてビデオで送ってくれ。詳しくは16ページを見てネ。■

©JALECO

ファミリーボクシング

BOXING

Boxing ethics of violence

CASSETTE

ナムコ
¥4,900
6月19日

闘争本能を呼び起こし、熱狂の渦の中に引きずり込むスポーツ、ボクシング。そこは勝者と敗者しか存在しない過酷な世界だ。男のロマンあふれるこのボクシングが今、見るスポーツからプレイするスポーツに変身する。

あえてRPGボクシングと呼んでしまおう。というのは、このファミボクは同じ力のボクサーで戦って、テクニックを競うだけでなく、ボクサーに個性を持たせることに成功したのだ。

まず、9ポイントをボクサーのパンチ・スピード・スタミナの3つの能力に割りふる。このポイントのセッティングの仕方でボクサーのキャラクターとその攻撃方法も違ってくるわけだ。しかも、トレーニングモードで勝つことによってパワーポイントがアップしていって、ボクサーはどんどん強くなっていく。実際のボクサーだって、チャンピオンになるためには、試合に勝って強くなっていくんだから、RPGしてるというより、本当のボクサーしているというべきか！

ラウンドの間のインターバルでは、ABボタン連射でエネルギーを回復させることができるし、逆にパンチが空振りすると、エネルギーが減ってしまうなんてところは、実に芸が細かくていい。やたら振り回していればいいってもんじゃないあたりも本格派だネ。

そして、1発で相手をダウンさせてしまう必殺の一撃はか・い・か・ん！その圧倒的な迫力にキミは蒼ざめる。

チャンピオンベルトを巻く日はいつか!?

スペシャルパンチは威力絶大だ！

熱狂するための6つのモード

TRAINING

ここでボクサーを育てよう。勝つごとにパワーポイントがアップしていく。ただし、負けも記録されるから、連勝を狙え。

RANKING

トレーニングで強くなったら、いよいよランキングボクサーに挑戦だ。世界戦、日本戦、新人戦の各5人のボクサーがキミの挑戦を手ぐすね引いて待っているぞ。

TOURNAMENT

1～8人が参加できる本格トーナメントだ。キミの成長させたボクサーを参加させ、決勝のみの15ラウンドをふるに戦うのだ。

2P.VS

2人のボクサーが5ラウンドを5回戦って勝負をつけるモードだ。お互い成長させたボクサーで本当の勝者を決めるにはもってこいのモードだネ。

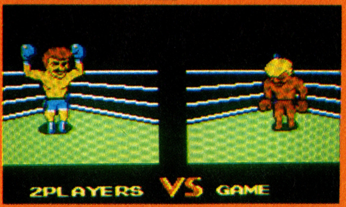
WATCH 1

自分の育てたボクサーをコンピュータに戦わせそれを観賞するモードだ。みんなの成長させたボクサーを参加させて、テレビ桟敷で応援するのも楽しいものだ。

WATCH 2

これは2人のボクサーの5ラウンド5試合マッチの観賞モードだ。パワーポイントをうまく配分できるかが勝敗の決めてだ。

一瞬のなかの物語 BOXING編 うなだれる敗者



ボクシングほど一瞬が勝負の明暗を分けてしまうスポーツはないだろう。そして、また勝者と敗者がこれほど対照的なスポーツもほかにないのでは！

幻の必殺パンチ炸裂

モハメド・アリを知っているだろうか。ヘビー級チャンピオンとして旋風を巻き起こした彼の名前を。蝶のように舞い蜂のように刺す、という斬新な戦法を引っ提げヘビー級では唯一2度の王座奪回を成し遂げた男だ。

軽やかなフットワーク（蝶のように舞い）からジャブを繰り出す（蜂のように刺す）戦法がいまこのゲームによってよみがえるのである。そして、これは非常に有効な戦法なんだ。

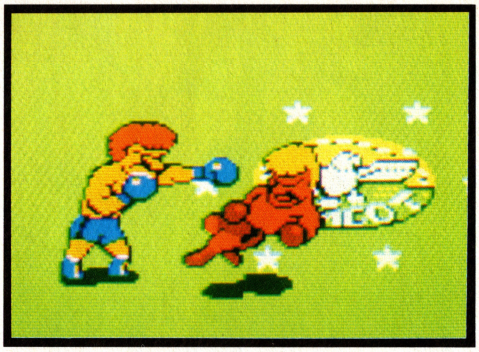
ただ、パンチがストレート、フック、アッパーカットの3種類なので、ジャブのかわりにフックを使わなければならないのが残念ではあるが。

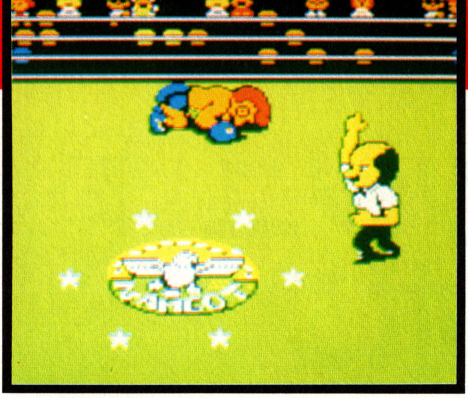
そして、ボクシングの醍醐味はなんてったって必殺パンチ。

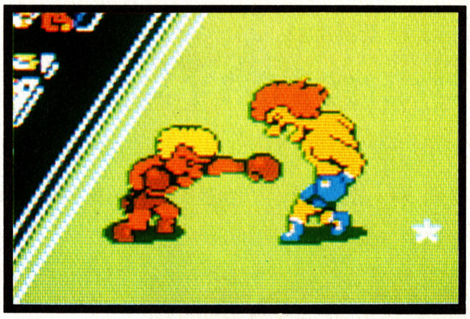
あのロッキーが見せた大振りきりもみフック。相手をこまに変えてしまう強烈なフックだ。明日のためのその3、ジョーのクロスカウンターをほうふつさせるのがすっとびストレート、相手をロープまで飛ばしてしまう破壊力を秘めている。そのジョーをノックアウトさせた力石のふっとびアッパーは、ジョーがそうなったように相手を空中高く舞い上げる。

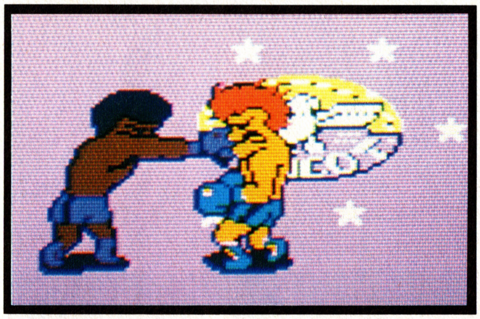
がんばれ元気が見せたアッパーストレートは相手を場外へほおり出してしまうすごさだ。

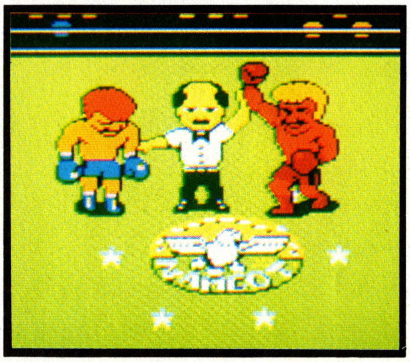
今日からテレビはリングとなり、ボクシングは見るスポーツからプレイするスポーツへと変身する。■

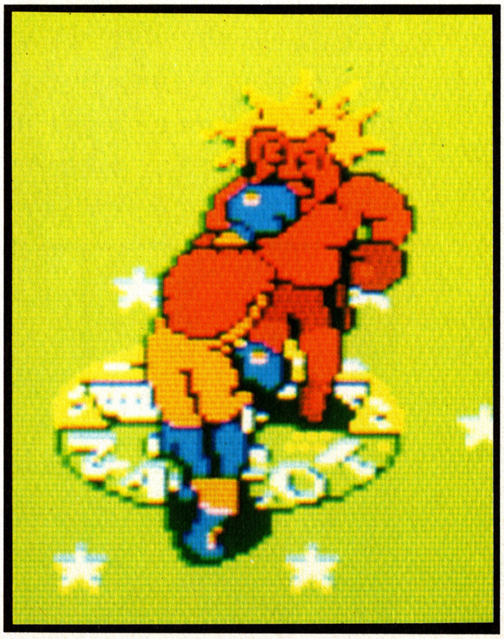












がむしゃらに打ち合っているだけでは、絶対勝つことができない。パンチを打つと同様に防御をマスターしなくては、世界チャンプは夢の夢。スウェバックやクリンチなどをマスターして、相手の空振りを誘ったりエネルギーの補給をはかるんだ。それからときどき、興奮した観客がドリンクなんか投げ込んだりするから、これをちゃっかり拾ってエネルギーを満タンにするなんてことも知っていてそんはないネ。さて、みごとパンチがヒットすると相手の顔がぐしゃっと歪む。この瞬間の表情をぜひみ逃がさないでほしい。みんな表情豊かなヤツらばかりだから。でも、自分の歪む顔ばかり見るなんてことのないように。

Ⓒ㈱ナムコ

スマッシュピンポン

PING PONG

Ping Pong aesthetics of monotony

DISK
任天堂
¥2,500
発売中

かつて、いや今でもネクラの代名詞としてマイナースポーツ界に君臨しているピンポン。この常識を打破すべく敢然と立ち向かったのが、ファミコン界の大将の任天堂だ。これがきっかけで単調の美学ピンポンはメジャーの仲間入りなるか……!?

ピンポン熱中時代の到来は、すぐそこまで来ている!

かつて卓球王国を誇ったわが日本もいまでは中国など外国勢の台頭によって、その王座を明け渡して久しい。この状況を打破し、ふたたびその王座を奪回すべく登場した救世主(?)がこのスマッシュピンポンだ。別名、卓球チャンプ養成ディスク！　このディスクで、ピンポンに慣れ親しみ、その基礎を踏まえて本物の卓球に接すれば上達も間違いなしというスグレモノだ。

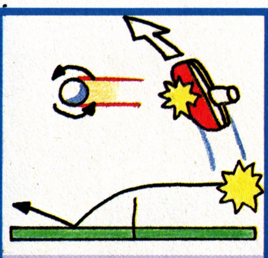
卓球というとネクラなアクションゲームと思っている人が多いけれど、本当はテクニックを駆使して相手をどう攻略するかをスピーディーな動きの中で組み立てる頭脳戦なんだぜ。

そのためこのゲームでは、ラケットを左右に動かしてボールの来る場所へ持っていくというブロックくずし的手法をやめ、ラケットは自動移動になった。プレイヤーはタイミングを合わせて打つことに専念できる。タイミングを微妙にずらすことによってボールを左右にコントロールできるし、これにフォアハンド・バックハンド、ドライブ・カット・スマッシュの3種類の球筋を組み合わせて、相手にゆさぶりをかけるという頭脳戦が展開できるんだ。編集部では手形のヒラ坊がハマリ、追随者がでている。

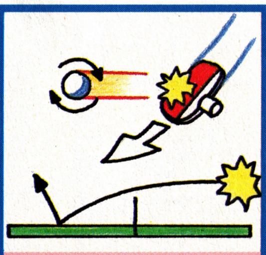
簡単な操作で高度な頭脳戦そしてスピード感あふれるラリーが体感できるピンポンは、今マイナーを脱してメジャーへの道を歩みだした。■

一瞬のなかの物語 PING PONG 編
エッジイン

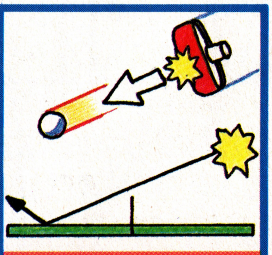
本物に近ければ近いほど、熱中度も増していくというもの。ラッキーの要素が少ない卓球でもわずかな幸運が試合を左右することがある。エッジインとネットインだ。一瞬の中の幸運不運これがこのゲームにはある。



●ドライブ
テニスでいうトップスピンだ。スピーディーなラリーで相手のミスを誘え！✚字キー左。



●カット
ラリーのリズムを変えたり、体勢を立て直すときのつなぎに使おう。✚字キー右。



●スマッシュ
相手の球が浮いたときは思い切りスマッシュ。この快感がたまらない。✚字キー上。

©1987 Nintendo／©1987 KONAMI

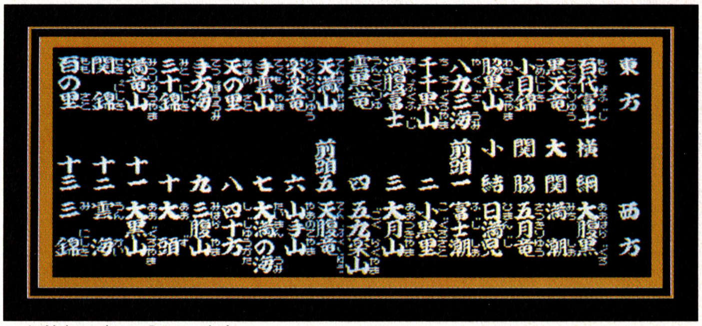
SUMO つっぱり大相撲 Tsuppari Ohsumo

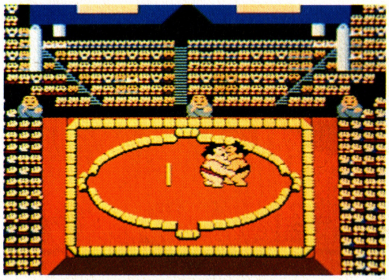
日本二千年の伝統を持つ国技相撲がファミコンとドッキング。故きをたずねて新しきを知る。闘争心の古典を学ぶつもりでやってみよう。

CASSETTE
テクモ
価格未定
発売日未定

思えば、厚紙を切って力士を作り、テーブルに土俵を書いて、どんどんとテーブル叩いて遊んだのはいつのことだっただろう。などという書き出しをするボクはもうおじんだ。

新人類といわれるキミたちは、テレビを土俵に相撲をとることができてしまう時代に生きている。コンピューターと相撲という取り合わせのミスマッチ感覚がとてもすてきだと思わないか。





主人公は前頭13枚目の力士だ。勝ち越せば昇進、負け越せば十両落ちという崖っぷちは、何やら人生の縮図をそこに見る思いになってくる。が、ゲームそのものはそれほどシリアスでなく、コミカルタッチで進行していく。でも、東正横綱になるのは並じゃだめだ。

おい、これプロレスじゃねぇか、なんていうすっげえワザもあるからしっかりマスターしようぜ。昔、巨人大鵬卵焼きといわれ、江川ピーマン北の湖さえ古くなってしまった今年は、小錦ホーナーハンバーガーの外人パワー爆発の年になるのだろうか!? ■

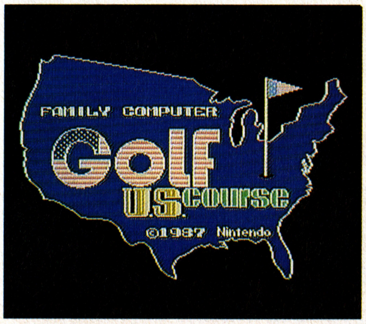
GOLF ゴルフUSコース Golf US course

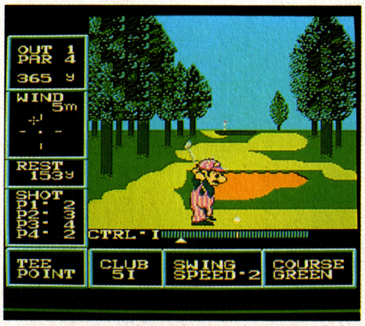
ゴルフ王国アメリカの雄大でトリッキーなコースがプロゴルファーマリオとともにやってきた。このコースを征するものが世界を征することになるのだ。再び大地と自然のサイエンスに立ち向かえ//

DISK
任天堂
¥3,500
6月14日

世界4大トーナメントの3つまでもが開催されるアメリカは、ゴルフ王国だ。昨年のマスターズでジャック・ニクラウスが優勝したとき、ジェット機のパイロットが「マスターズでジャック・ニクラウスが優勝しました」ってアナウンスして乗客どっときたというこことだけれど、E電が「今日のプロ野球の結果は…」なんていうのとは格がちがうネ。

というわけで、あのJAPANコースがUSコースにグレードアップして登場した。どこがグレードアップかというと、ショットが3Dになったこと。これでいままで以上にリアルなゴルフの臨場感を味わえることになった。プレイヤーのマリオも大きくなってたのもしい。また残りヤード表示が出るようになったので、適切なクラブ選択が可能になり、計算のできるゴルフができるようになった。そして4人でプレイできるようになったから、チョコを賞品にコンペだって楽しめる。1枚で4人がプレイできるんだから、3,500円でも安いもんだ。コースもしっかりアメリカしてキミのショットを待っている。■





文：藤森英明　イラスト：伊沢貴志

©TECMO／©1987 Nintendo

ファミコン必勝本 主催

読者参加 2大スポーツイベントのお知らせ★★★★★★★★

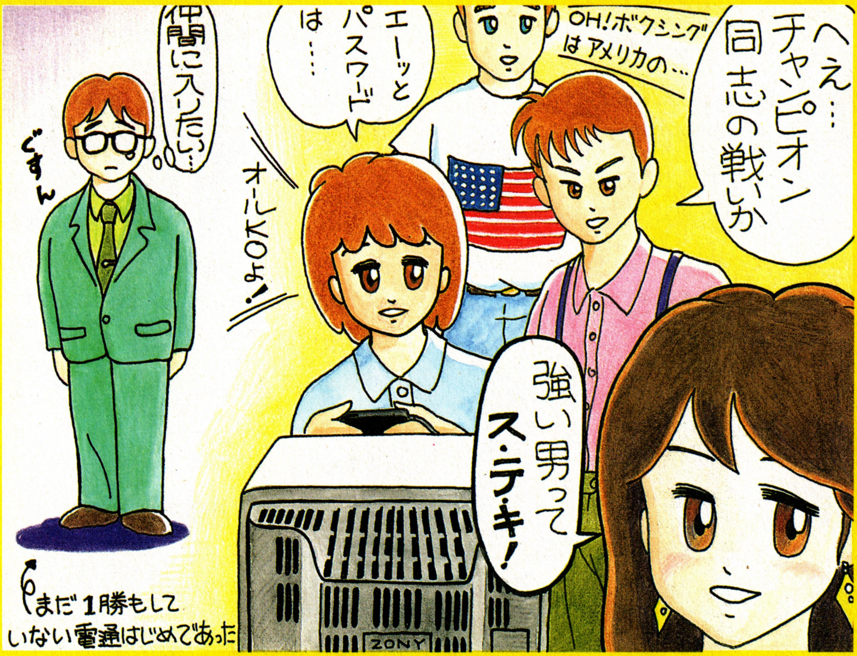
豪華プレゼントももちろんついてる2大イベント。詳しくは次号で!!

読者チャンピオンVSナムコチャンピオンの夢の対決

1 最強ボクサーパスワード決定戦

やがて君が手にする「ファミリーボクシング」。日夜トレーニングを重ねて君だけの強～いボクサーができる。さて、友だちに勝ち、クラスで一番になったとしても、それくらいで満足してちゃあいけない。どうせヤルなら日本一を狙ってみるのはどーだい!! イエーイッ!!

そう、「ファミリーボクシング」を買ってイケルと思ったらパスワードを編集部に送ってくれ。なんと全国から集まったボクサーの大トーナメントを開催(WATCH 1モードを正式採用)するぞ。で、必勝本のチャンピオンは絶対負けないはずの強敵、ナムコチャンピオンと闘かうのだ。めざせ日本制覇!!



各家庭のドラマチックなスポーツシーンを大・大・大募集

2 エキサイティングビデオコンテスト

燃えろプロ野球の部、ファミリーボクシングの部、総合の部。一挙同時開催!!

もうひとつは知的でオシャレ。投稿ビデオのコンテストだぞ!!

スポーツには必らず感動のドラマがある。それを捨てておく手はない。映像と音をビデオテープに記録するってーのはどうだ? して、いっそのことみんなに見せてあげるとしたら、……ゲームが100倍楽しいぜ。「○年○組優勝決定戦」「圧倒的勝利」「ノックアウトパンチ特集」「自家製プロ野球ニュース」などのタイトルをつけて30分テープで送ってくれ。家にビデオがあれば簡単にできる。(次号で解説します)個人で、友だちと、団体で、ビシバシ送ってね。今からシナリオ考えといて!!

燃えろプロ野球の部

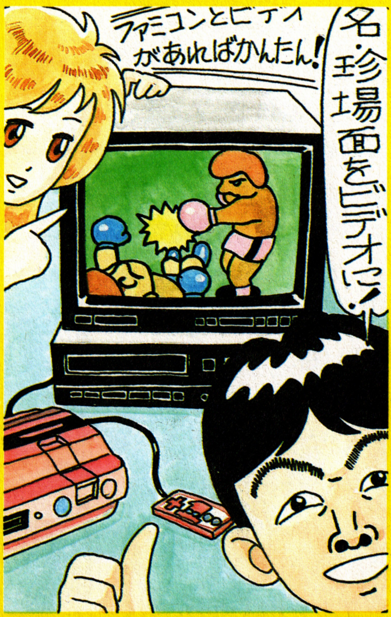
テレビ中継を観てるみたいにカッコいいゲームだもの、特別に編集しなくたって、それだけでもう立派な作品。涙ぐむような感動がしたいっ!

ファミリーボクシングの部

超リアルな動きでパンチの打ち合い。こりゃ、ビデオを観てるだけでも興奮するだろうな。カッーと熱くなるようなKOシーンをぜひ見せて!

総合の部

それ以外のゲームでも投稿は自由。もちろんテニスとか、アメフトとか昔のゲームでもいいのだ。いろんなスポーツを集めたオリンピックなんて最高!



困った時の名人だのみ!!

次から次へと送られてくる無理難題を苦にもせず、独得なノリの良さでビシバシ解決！

必勝テク道場

楽しみながらの必テク指導はひとたび頼ればクセになる!!

ファミリージョッキー

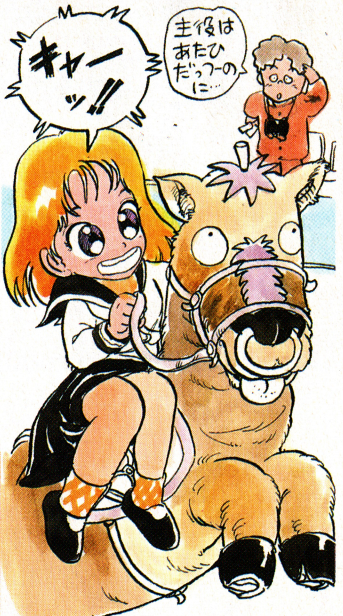
ゲーマー ルドルフ陽一

ニシノライデンのバカヤローっ!! どあも、天皇賞で8800円すった陽一です。ニシノライデンが走路妨害さえしなけりゃな〜。騎手はファミリージョッキーのやりすぎなんじゃねーの？ ま、馬のことならなんでもきいてよ。

Q ファミジョを買って2週間になりますがやっと、五月賞に行けただけで、天皇賞はほど遠いです。どうすれば天皇賞にたどりつくことができるでしょうか。ゲーマーは、馬にくわしそうな陽一さんにお願いします。

貢ぎ物・ソルティシュガーのレコード「走れコウタロー」

東京都・小野雅男



天皇賞を狙うには、ズバリ！ この作戦!! 陽一におまかせ

A わらひも他人のことは言えないけどさ、漢字が違ってるっつーの。皐月賞って書くんだぜ。

覚えといてね。天皇賞に出るのは、そう難しいことじゃないからまかして。まず重要なのが馬選び。16頭の中には、どーしようもない駄馬がいるから変なのを選ばないよーにしよう。16戦やることを考えたらタイプだよね最初は。5以下はみんな消しましょー。次にスピード。あたひはスピードのない馬は嫌いなわけ。アイテムを取って遅くなった分を取りもどせないよーな足じゃしょーがないぜ。ゴール前で差すのが魅力じゃん。次にガッツがほしい。これは個人的な好み。スタミナはもちろんあった方がいいけど、レース展開でカバーできる。ターボはスタートダッシュはいいけどゴール前ではあまり関係ない。ころんだあと立ち上がりはいいけどね。ジャンプは2〜3あればラストまで大丈夫だ。つーことで左にあげた3頭が買いってとこ。サクラタイガーは言ってみりゃ予備。上の2頭でリタイヤばっかって人向けですね。

買い

- インターラプター
- エクスプレス
- サクラタイガー

	レース名			レコード	賞金	ボーナス
条件下レース	新馬戦	芝		0'33.9	300万	100万
	500万下条件	芝	障	0'33.8	600万	300万
	2000万下条件	芝	障	0'38.5	1500万	700万
GⅢ	リュウヘイキネン	芝		0'44.9	3000万	1500万
	オーミステイクス	ダート	障	0'46.5	〃	〃
GⅡ	ナムコカップ	芝		1'05.2	5000万	2500万
	レコードカンショウ	芝	障	1'06.5	〃	〃
	コータローキネン	ダート	障	1'11.0	〃	〃
	サクラダモンショウ	芝	障	1'18.0	〃	〃
	カントリーカップ	芝	障	1'16.1	〃	〃

レコードをバンバンとらにゃ天皇賞は夢の中

天皇賞を狙うには、前半10試合で3億5000万をこえられるかがポイントだよね。で、左の表は、「まーこのくらいのピッチでいくでしょー」というレース表なわけ。戦う必要のないレースははぶいてあるんだな。ナムコカップは、もう1レース遅くても平気だから、6戦でナムコカップに行けなくてもリセットしないよーに。表をよく見ると、賞金だけでは全勝しても1千万強足りない。レコードボーナスが分かれ目になってくる。だからスピードが必要なのよね。1戦2戦は必ずどちらかレコードを出すこと！ 安いレースをいくらやってもムダだもん。オーミ…とレコード…は要注意だ。

馬選びが勝負を決める！血統と毛並、色ツヤで選べ（ウソ）

体当たりを有効に使おう

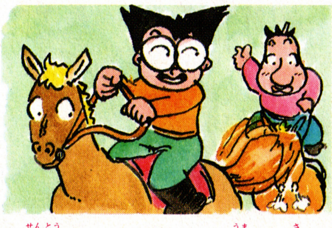
本物の競馬と違って、他の馬の進路を妨害したり体当たりしても失格にはならない。中盤やゴール前でリードするために絶対必要なテクだぜ。使い方はちょっと違って、中盤ではスタミナ温存のために使おう。体ひとつリードしたら、うしろの馬に押してもらう。こん時にⒶは軽くたたいておかなきゃダメだぜ。スピードがおそすぎると、はじかれて後ろに行くことが多いのだ。ゴール前では少しリードしたとこでぶつかっていこう。

❍自分の馬のハナ先が、ちょっとでも出ていると思ったら当りにいこう！　他の馬もスタミナが設定されているので、奪う意味もあるぜ。

❍確実に1馬身のリードがとれる。コンマ2秒は縮少できるから、レコードをとれるかどうかの時は大きいぜ。早めにしかけず、ゴール直前でぶつけるのがマル。

ペースメーカーになろう

まわりの馬は勝手に走ってるように見えるけど、実はけっこう考えてるらしい。特にGII・ナムコカップあたりからスタミナを考えてくる。まわりのペースに合わせているとスローペースになってレコードがとりにくくなってきちゃうわけ。GIIでどれだけレコードをとるかで、天皇賞が決まってくるんだよね。スターが2個出るようなら、ガンガン飛ばしてハイペースのレースにしてレコード狙い。スターが少なかったり難コース（レコードカンショウなど）だった時は、スタミナを考えてローペースにしよう。レコードか1位狙いか、しっかり区別しようぜ。



❍先頭とシンガリ（ビリの馬）の差が大きいと、なぜかペースは上がってしまう。ダンゴレースにすれば、馬なりで走れる。レコードタイムより10秒以上も遅いトップなんつーこともあるぜ。

❍第2コーナーをまわったあたりから、馬がつかれてくる。トップ狙いならこの辺は体当たりをガンガン使ってペースをおとそう。先頭の馬をおさえながら走ればⒶをたたかなくても平気だぜ。

トップは最低10戦中9戦はとろう！レコードは6戦くらいほしい！

スクロール押しに注意

先頭集団にいる時は関係ないけど、シンガリにいる時は注意しなきゃいけないのが〝スクロール押し〟だ。え？聞いたことないって？　そーさ今作ったんだもん。馬が画面のスクロールよりおそくなると、急に速く走り出すでしょ？　あれよ。速く走るだけならいいんだけど体力が急激に減っちゃうのよね。障害でころんだ後にもよくあるので、シンガリだけは走らないよーにしたいもんだ。

❍障害でころばないかぎり、いくら遅く走ろーが、スクロールの外においてかれることはない。画面のはじが馬を押してくれるのだ。ストレートより、コーナーで注意しよう。前の方を走っていても、内（イン）は大外（アウト）よりもスクロールの切れるのが速いのだ。コーナーは外めに走っていくのがよろしい！

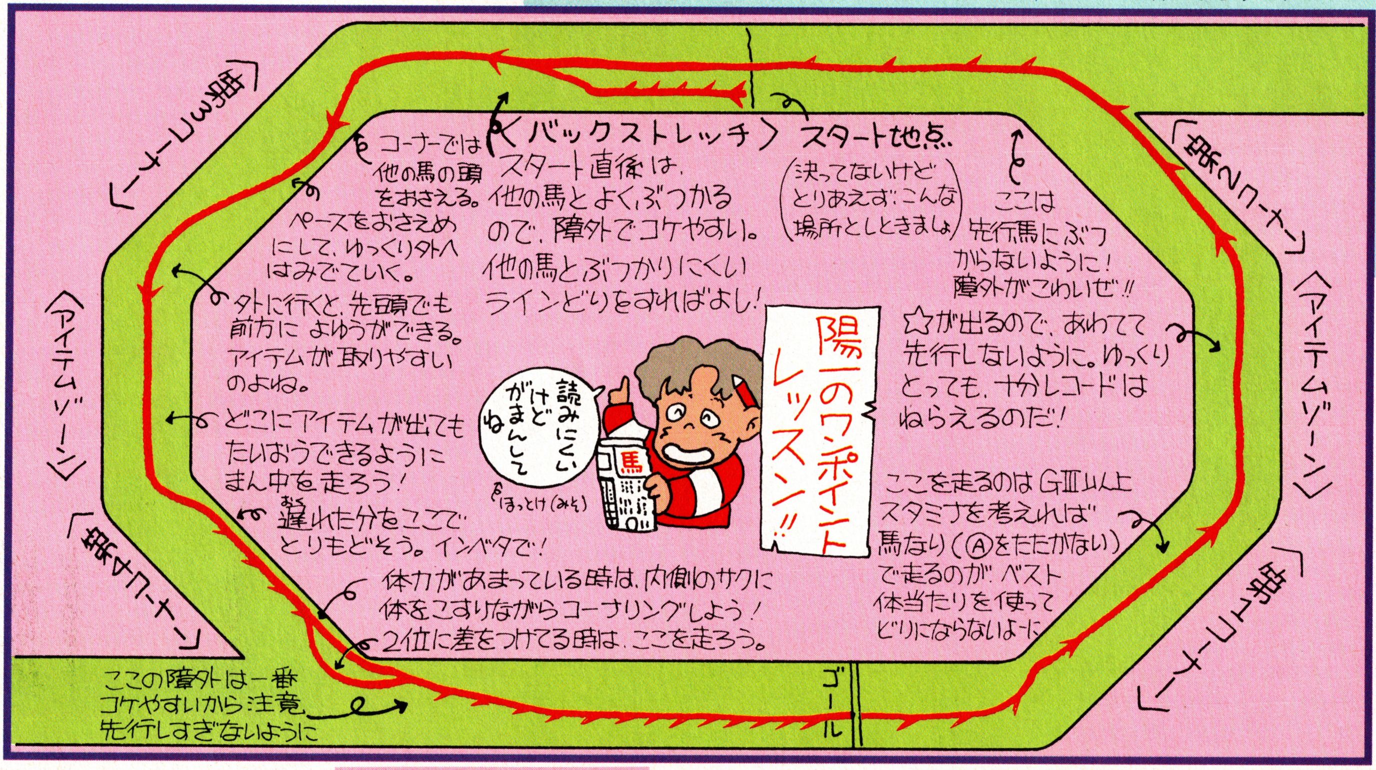
本命はマークしよう

トップ狙い（レコード狙いも含む）で一番じゃまになるのが本命のお馬ちゃん。数値的なことは前号（Vol.11）を見てもらえればいいんだけど、とりあえず見分ける方法はレース予想の画面（出走表）を見ることだね。◎が4つついてたら、徹底的にマークすべし！　こいつに先行されたら、なかなかさせない！　レコードタイムでも1位になれなきゃ意味ないからね。敵の馬もレースのたびに成長するのもいるからよく顔を出す馬には注意。ユウユウやドットットー、シンガリルドルフ、ササコニシキ、コシノヒカリはマークだ！

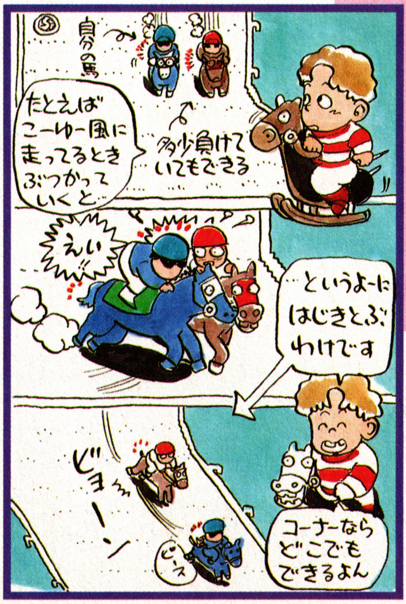
信じる奴しか、救わないっ!

基本的なコースラインをとることが必勝法!

アイテム取って、かつレコードもとるってのはやさしいようでムズイ。コースどりがうまいかどうかで大きく違っちゃうぜ。下のイラストは、最も基本的なコースライン。他の馬に合わせて走るから多少違ってくるけど、足のある馬を生かすには、これがいいんじゃないでしょうか。レース巧者になろうぜ!



コーナーワークが決めて!!



コーナーを制するものはレースを制す、なんつーわけで、やっぱ重要なのはコーナーワークなのだな。直線でぬこうとしても、そうかんたんにぬけやしない。コーナーでどれだけぬくか! これにかかっているわけね。これはイラストでやってもらった方がわかりやすいっつーことで、みそさんにお願いしやすね。第4コーナーで、3位以内にいないと、まくるのはムズいってことでおヨロ。

内側アイテムは落とすな

アイテムを取るには、アイテムゾーンの前から減速して、先に行きすぎないよーにするのがポイント。先頭からあまりはなれすぎるのもマズイ。よーするにこれがこのゲームの核なわけね。具体的なアイテムの取り方ってのは、まず、画面の中心よりちょっち上にいく。アイテムの種類や、出る場所はランダムなので、大外にあるアイテムはムリして取らない。コースの内側にあるものは絶対取る。これでいけば7割くらい取れるし、先頭にそうはなされずにすむわけ。外側に2つ以上ある時は例外。多少遅れよーがかまうことはない。ただ、トップをとれなきゃいくらアイテム取ってもムダなので、そこんとこおヨロ。おくれた場合は、第4コーナーでいっきにまくりましょう。その技は右上のページに続くぜ。

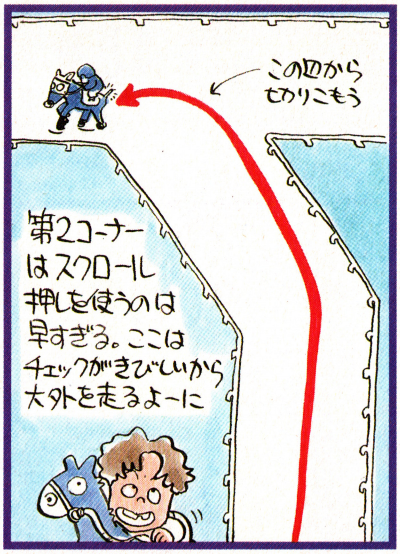
ファミジョに連射はきかない。リズミカルにたたくのみ。

第4コーナーでおくれたらスクロール押しだ

体力が半分以上残っていて、ビリに近いときは、この技、スクロール押しだ！　体力をかなり取られるけど、最高スピードで走れちゃうっつーメリットは捨てがたいもんね。大外から内へ切りこんで、さくギリギリにつっ走ろう！　Ⓐボタンをたたかなくても鬼のよーな速さで追いつけるぜ。コーナーで、まだ体力があまっていたら、さくに体をこすりながら曲がろう。立ち上がりのスピードがハンパじゃない！あとはひたすら連打だ!!

○このくらい体力が残っていれば、なんとかトップは取れる。ただ、この技は荒技なので乱用しないよーに。体力がゴール前でつきると、悲惨の一語！

○トップとの差がこんなに開いたら、迷わずインへ切りこめ!!　他の馬に当たらないよーに走れ！



パワーがなくなった時のしのぎ方

途中でコケたり、長距離でスターが取れなかったりすると、第4コーナーあたりで体力がつきちゃうもんだ。そんな時でも、なんとか4位以内に入りたいと思ののが人情さ。んなわけで、体力0でなんとか4位以内に入れる方法をおせーてあげまひょ。必ずできるっつー代物でもないから、練習してウデをみがいてくだしゃんせ。

○第4コーナー前で、これっきゃ体力がなかったら、ゴールまではもたない。おもいきってコーナーで使いきってしまおう!!

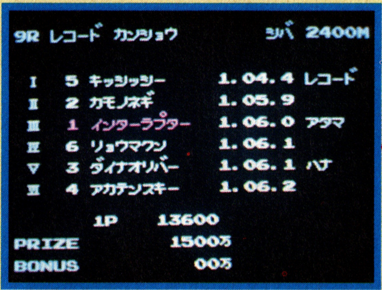
○スクロール押しで、イッキにとばして体力をつかい切ろう！　ま、残しておいてもいいけど、ここであまりおくれすぎるのも難！

○コーナーぬける前に大外にふくらんでいこう。これが重要。ただし、障害がある時だけね。障害がない時はインベタで走りぬけよう。

○スピードがなくてもバーはこえられる。まわりの馬にぬかれちゃうけど気にしないで、そのまま走りつづけること！

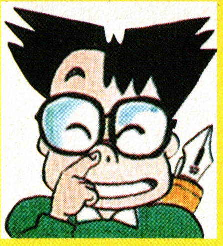
○植え込みはスピードがないと越えられない。スクロールに押されてスピードがあがった時に跳びこえるのだ！

○ここにいれば、スピードが急におちることもない。2馬だけぬけばいいってことを頭に入れて、ガンガンぶちかまそう！



○7割くらいの確率で入賞できる。次のレースにつなぐことが大切なわけだ。1戦ぐらい負けても天皇賞は行けるんだもんな。

信じる奴しか、救わないっ！



プロ野球ファミリースタジアム

ゲーマー **チャッキリみそ**

ドラクエIIとならんで超ロングセラーのファミスタ！ 発売したのは去年だぜ！ なのに未だに売れつづけているっつーからたいしたもんだ。オイラなんかファミスタとファミジョは一日一回やらなきゃ気がすまないのだ！

Q ファミスタを買って一月半。ナムコスターズから対戦していって優勝したことがありません。友達と対戦すると負けてばかりいます。ボクは野球部なので、実際にやる野球は得意なんですが、ファミスタの場合はどうもダメです。というわけでチャッキリみそさん、こんなボクに必勝法を教えてください。前にテク道場でファミスタをとりあげたことがありましたが、その時はズルっこのやり方だったので、それでは友達とやるとつうじません。だから今回は正攻法でお願いします。ちなみにボクは巨人ファンなので、ガイアンツでやっています。

貢ぎ物：地元のバッティングセンターでもらったホームラン券を2枚、みそさんにさしあげます!! 奈良県・高田弘樹（16歳）

ファミスタに負けなしのオイラが正攻法の必勝テクを教えちゃう

○ほんとうに優勝までの道のりは長かったぜ！ 今、数々の劇的なシーンがよみがえってくる。キミもこのテク道場を読んでこの感動をいっしょに味わおうぜ！

A 1ゲームサービスのホームラン券もらったって、わざわざ奈良のバッティングセンターまでいけるかっつーの！ まぁいいや。今回はひさびさの大仕事ってことで、オイラもバッツンバッツン気合入れてくぜ！ 優勝したことねえってゆーけど、いつもどのチームに負けんのかな？ まっ最初のカベはフーズフーズだろーな。そんつぎにくるカベが、レールウェイズってとこかな。このチームは、はっきりいって強い！ 高田君もレールウェイズでやれば、優勝しやすいかもな。でもオイラと同じ巨人ファンてことで、ガイアンツで優勝する、オイラ流必勝法をおせーたる！ こいつをマスターすれば、優勝間違いなし！

必勝テク道場

ガイアンツデータ

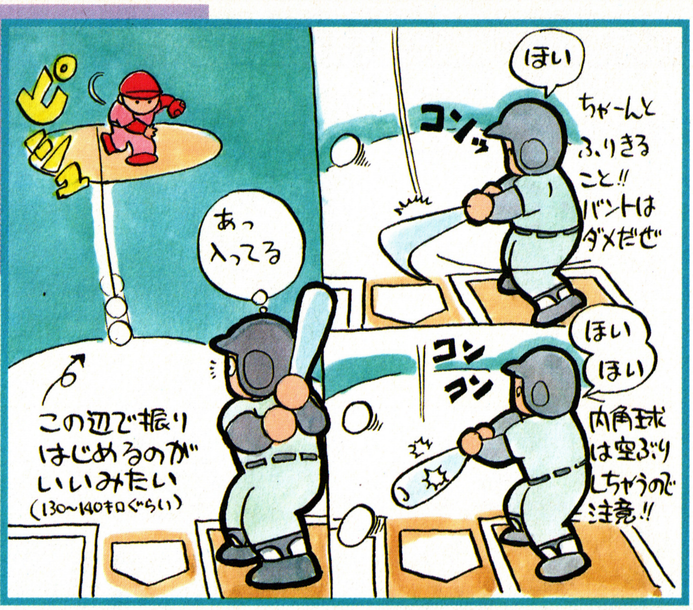
打順	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	まつもと	左	286	4	9
2	しのすか	左	310	8	3
3	くろまて	左	326	36	3
4	たつのり	右	284	32	4
5	よしむら	左	324	22	6
6	なかはた	右	290	16	4
7	こうの	右	248	4	7
8	やまくら	右	254	10	2
9	P		150	0	2
だいだ					
	こまだ	左	258	12	3
	おかさき	左	270	6	7
	ありた	右	246	10	2
	おう	左	301	40	3

打撃編 バッターボックスの一番前で打て

打たないことには勝てない！ とゆーことで打撃編からいってみよう！ まずいちばん大事なことは、選手ひとりひとりの特徴を知るってことだ。左の表を見て、こまかいところまでしっかり頭に入れておこう！ これについては、またあとでふれるとして、次に、メチャ振りしないでボールをよく見ろってーこと。ストライクからボールになる変化球がくると、ついついバットを振っちゃうんだよな。そこで打席の位置がポイントになってくる。打席のいちばん前に立てば、手もとでヒュイッとまがる変化球がきても、まがりっぱなをたたけるっつーわけ。

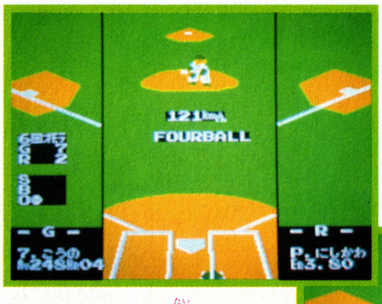
先発ピッチャーをバテさせたらこっちのもの。一気に勝負をつけよう!

敵の先発ピッチャーは、大量得点をとられようが、どんなに球威が落ちようが、4回まではぜったい交代しない。球数を多く投げさせていれば、スタミナがなくなり、球速がおちて、変化球のキレもわるくなる。そうなったら、ここぞとばかり集中打で大量得点をあげて勝負をキメちゃおう。でないと5回になったらスタミナ満タンの2番手ピッチャーがでてくるぞ!



下位打線は早打ち禁止

相手ピッチャーをバテさせるには、球数を多く投げさせろってさっき言ったけど、そのためにはまず、下位打線はねばること。下位の打者は、打っても上位ほどヒットになる確率は少ないし、ましてやホームランは期待できない。ねばって四球かヒットがでればもうけもの。くれぐれも早打ちはしないように。もしピッチャーがバテてきたら、下位でもなんでも好球必打でガンガン打って点をとろう!



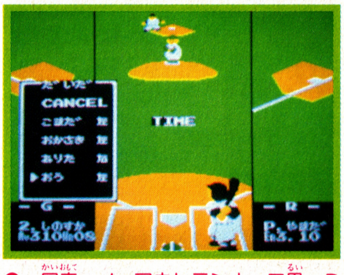
○バッターこうのに対し、ピッチャー第7球目、投げました! ボール! フォアボールです! こうの、よく選びました!
○相手ピッチャーは、下位打線に対し球数を多く投げてしまいバテぎみ。こうなったら積極的に打て!

カット打法を使え

変化球のキレるピッチャーが投げるボールは、たとえストライクになるボールでも、空振りしちゃうことが多い。対コンピュータのピッチャーは、どこに投げてくるのかまったく見当つかないから、ヤマをはることが大切。2ストライクと追い込まれた時、もしヤマがはずれたらカットしよう。バットを振るタイミングをおくらせるんだ。そうすれば、ファウルになって三振はまぬがれる。このカット打法をおぼえると、すっごく役に立つ。下位打線はカット、カットでねばって相手ピッチャーに球数を多く投げさせられる。それに流し打ちの練習にもなるね。

代打はいきなり使え

右下の表に書いてあるのが、オイラ流のスターティングメンバー。おうとおかさきは最初っから使っちゃおうぜ! おう、くろまて、たつのりとつづく打線は、タイタンズやレールウェイズのクリーンアップと比べても見劣りしない。まつもとが出れば、少なくとも1点はとれる。そこで、まつもとのバッティングが重要なポイントになってくるわけだ! こいつは足が速いので、三遊間をねらって流し打とう。うまくいけば内野安打になる。流し打ちはさっき言ったカット打法で練習すればバッチリ。まつもとが出たらすかさず二盗しよう。つづくおう、くろまてはバットに当たればなんとかなる。ボール球を空振りしないように! あと打者全員にいえることなんだけど、相手ピッチャーが元気なうちは、ひっぱりにいかないで流し打ちした方がいい。ひっぱりにいくと三振しやすいからね。



○一回表、ノーアウトランナー二塁。ここですかさず、2番しのすかに代えて、おうを出す。ホームラン40本も打つ選手が代打用員ではもったいない! 先発で使おう! 10球団中、最もこわい2番打者だ。しのすかもいい選手なんだけどね。

ガイアンツ ベストメンバー

1	まつもと	左
2	おう	左
3	くろまて	左
4	たつのり	右
5	よしむら	左
6	なかはた	右
7	こうの	右
8	おかさき	左

必勝テク道場

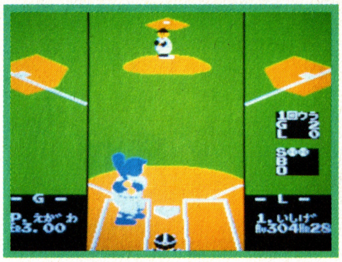
信じる奴しか、救わないっ！

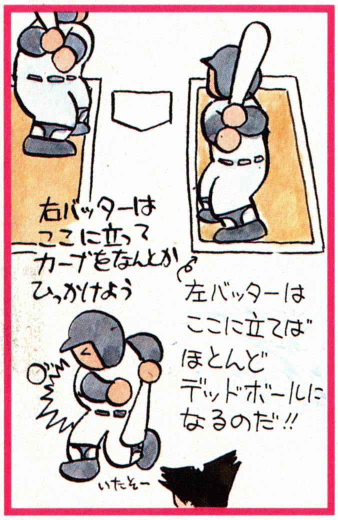
大物ピッチャー攻略法

VSえがわ

武器⇨カーブ(シュート)

ここではタイプ別にピッチャーの攻略法を教えちゃうぜい！ ガイアンツでやってんだから、えがわと対戦することはないけど、まあ対カーブ主体のピッチャーということで、その代表格えがわを例にあげたっちゅーこと。こーゆうピッチャーはカーブにまとをしぼろう！ もし相手がカーブ主体の左ピッチャーだったら、右バッターはベースからはなれて立ちインコースにくるカーブを待つ。左バッターはベースギリギリによって立ちアウトコースににげるカーブを待つんだ。同タイプのピッチャーを表にあげたので参考にして。





同タイプの投手

名前	投法	カーブ	シュート	フォーク	持久力
えがわ	右	10	4	0	9
とうやま	左	4	6	0	7
きだ	左	4	7	4	4
すみ	左	3	7	0	4

VSむらた

武器⇨フォーク

同タイプの投手

名前	投法	カーブ	シュート	フォーク	持久力
むらた	右	6	6	10	9
うしじま	右	7	5	10	4
おおの	右	4	7	10	8
せひうす	右	5	5	9	7

ピッチャーがボールを投げた瞬間、音で速球かスローボールかわかるだろ。むらたのようなフォークを持ってるピッチャーはスローボールがきたらフォークボールだと思っていい。フォークはバットを振ってもぜえーったい当たらないんだから、振っちゃダメ！ かならず見送ろう。フォークボールは、速球とおなじぐらいスタミナをつかうから、どんどん投げさせていれば、相手ピッチャーはバテバテになるぜ！ これでもうフォークピッチャーなんかこわくない。

VSやまだ

武器⇨カーブ、シュート、フォーク

やまだのようにカーブ、シュート、フォークのうち2つ以上するどい変化球を持っているピッチャーは、はっきりいってひっじょーに打ちづらい。でもこいつらを攻略しない限り、優勝はできんのだから、なんとかしなくてはいかん！ 手段はひとつ、もう大ヤマをはるしかないのだ！ ピッチャーが投げたあとヘタに打席の中をチョロチョロ動いてボールを追っていくより、デンとかまえ、タイミングだけあわせてバットを振ろう！ あたらなかったらしょーがない！

同タイプの投手

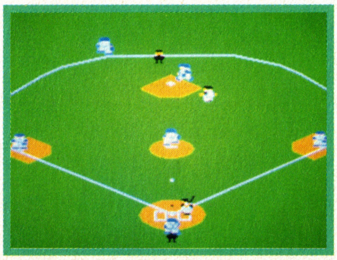
名前	投法	カーブ	シュート	フォーク	持久力
やまだ	右	6	7	10	10
きたへふ	右	8	7	5	10
ひかしお	右	8	8	3	9
すずき	右	8	6	9	4

走塁編

得点力をアップさせるにはうまい走塁をするのがポイント

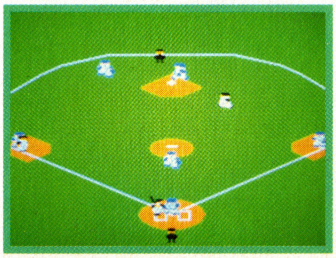
スチール

ガイアンツの中で、足の速い選手は、まつもと、こうの、おかさき。この3人が塁に出たらかならず二盗させよう！ 二盗させるまではバッターは打っちゃダメ。内野ゴロで併殺打なんてことになったらもったいないじゃん。でもいいスタートをきんなきゃいくら足が速い選手でもアウトになっちまう。ピッチャーが投げるまえから✚とⒷを押しっぱなしにしとこう。もしアウトになりそうだったら、また一塁にもどれば平気！



1、3塁では走れ

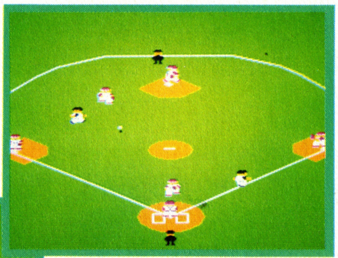
ランナー1、3塁のときに、1塁ランナーが盗塁してもキャッチャーはぜったいボールを投げてこない。だからかならず盗塁するっきゃないね。これの応用で、ノーアウトか、1アウトランナー3塁のとき、バッターが内野ゴロを打ったら、3塁ランナーを本塁へつっこませよう。バックホームしてきたら、すぐ3塁へもどって、打ったランナーは2塁まで走らせよう。ぜったい2塁には送球してこないゾ。

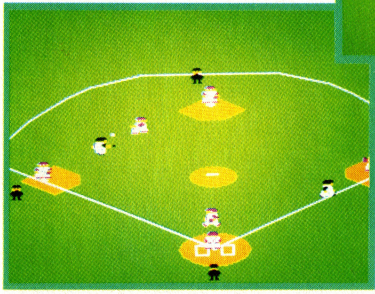


久々の大仕事でハリキっているみそが徹底分析します!!

ダメなら帰塁

ヒットが出て、ボールが外野にころがったら、ランナーはどんどんつぎの塁をめざして走ろう。アウトになりそうだったら、もどればいいじゃん。シングルの時でも、かならず2塁めざして走る。相手は2塁に送球してくるから、塁間の真ん中あたりまでいったら1塁へもどる。コンピュータはマヌケだから、はさまれる心配はない。ただあんまり2塁の近くまでいくと追っかけられてしまうので要注意！これやってると、各選手の走力とかがわかってくるし、むずかしい走塁の操作の練習にもなっちゃうだろ！

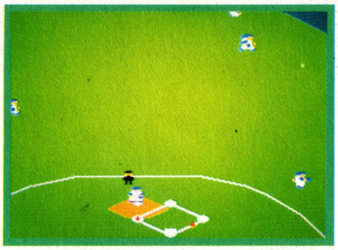


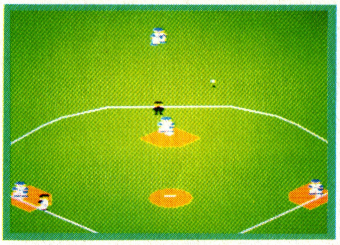


❶1アウト、ランナー2塁。バッターよしむら打ってショートゴロ。この時2塁ランナーを走らせよう。コンピュータは1塁へ投げずに、3塁へ送球してくるんだ。
❷2塁ランナーは2塁にもどそう。これで打ったランナーも2塁ランナーもオールセーフ。ラッキー！

タッチアップ

たとえば、1アウト2、3塁で、バッターが外野フライを打ち上げたとしよう。外野手がとった瞬間、ランナーをスタートさせる。これがタッチアップだ。2塁ランナーも、3塁ランナーも同時にスタートさせよう。これは成功率が高いゾ。でもマヌケなやつは、外野手がまだとらないうちにスタートをきってしまいアウト、なんてことがよくある。あせらないよーに！





投球編

ピッチングの楽しさを覚えたらもうファミスタはやめられまへん！

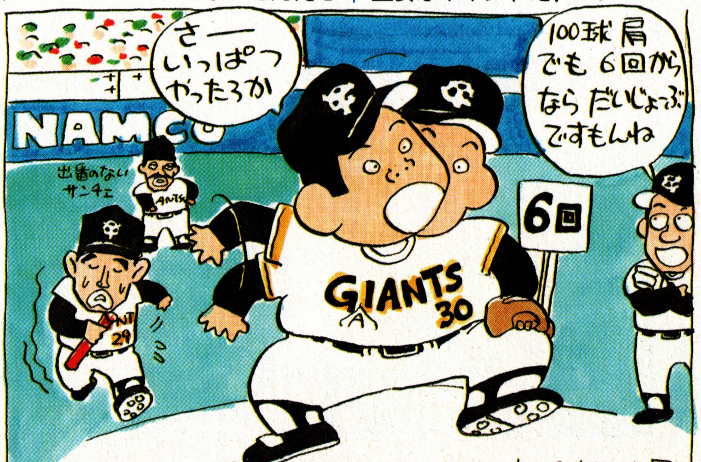
うまくなってくると、バッティングより、ピッチングの方に気合が入ってくる。人と対戦するときなんかは、相手バッターとのかけひきがヒジョーにおもしろい！　けどコンピュータの場合はナーンモ考えてないので、いろいろ頭ん中で考える必要はない。投球パターンを覚えてしまえばなんてこたぁ一ねーぜ！ムダな遊び球なんか投げないで、できるだけ球数を最少限におさえてスタミナを持続させよう！相手の投手陣4人に対し、こっちは1人少ない3人でたたかっていかねばならないからね！えがわが出ない試合に、他の3人で相手打線をいかに封じこめるかが、カギだね！

投手リレー

オイラ流のガイアンツ必勝投手リレーを紹介しよう！　先発には、かとりをもってくる。ちょっと変わってんだろ！　かとりがバテたら2番手はすみ。そして3番手にえがわか、まきはら、ってゆーパターンだ。これでいくと、かとりや、すみがボカスカ打たれたとしても、うしろにはスタミナ十分のえがわ、まきはらがひかえているので早めに交代させることができるっつーわけ。もしえがわを先発させた場合、どーしても長くひっぱっちゃうんだよね。これが敗因になったりする。ピッチャーの代えどきが、勝敗を左右する重要なポイントだ！

ガイアンツ投手データ

名前	投法	カーブ	シュート	フォーク	持久力
えがわ	右	10	4	0	9
まきはら	右	7	4	4	9
かとり	右	5	8	4	4
すみ	左	3	7	0	4



必勝テク道場

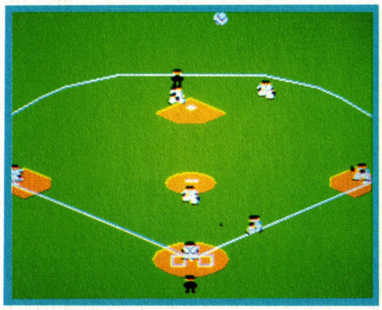
プレートをうまくつかってコースギリギリを攻めればバッチシ!!

投球術をマスターしろ

まず4人のピッチャーの特徴をよく知ること！ どのピッチャーもかならず決め球を持っている。1球目、2球目は、ストライクゾーンいっぱいに投げて2ストライクと追い込んだら、最後は決め球で勝負！ ボール1個分はずせば、空振り三振に封じこめる。このピッチングパターンをマスターすればこわいもんナシ！ とにかく甘い球はぜったい禁物！ それから対コンピュータの場合、速球は投げない方がいい。コントロールがわるくなるし、すぐにスタミナがへっちゃうぜ！

下位打線を打たせてとれ

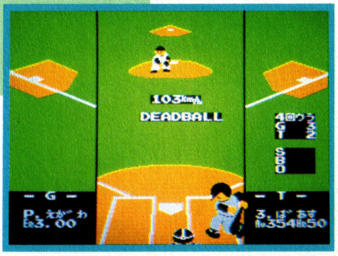
下位打線は、打たせてとりにいこうぜ！ その方が三振とりにいくより球数が少なくてすむだろ。初球から打ちやすいボールを投げてやろう！ そうすりゃあ1人につき1球で料理できちゃう。どーせ下位打線だから長打は、打たれねーだろ。もし安打を打たれたら、そんつぎの打者でゲッツーだ！ ただ、ランナーが三塁にいるときなど、ここはぜったいおさえなきゃいけないって時は、キッチリおさえよう！ 上位打線は、打たせてとるわけにゃいかない。空振り三振ねらいでいこうぜ！ まっ上位に気をつかった分、下位で力を抜いたピッチングをすればいい。でないと、いつもいつも気を張りつめてたんじゃ、フッと気がゆるんだスキにボカスカ集中打をくらうぜ！



○タイタンズの上位打線はこわいけど、下位はぜんぜんこわくない。打たせてとろう！

強打者にはブッつける

これは、卑怯なやり方だけど、ホームランバッターには、ヘタに勝負しない方がいいゾ！ スコアリングポジションにランナーがいる場合は、フォアボールか、デッドボールで歩かそう！ デッドボールの方がスタミナをつかわないのでオススメ。思いっきりブッつけよう！ そんで次のバッターで勝負！ ばあすや、おちあいは、全打席ぶつけてもいいゾ！ こいつら、打つときゃあ1試合で2、3本打つからな。そのかわり足がおそいから次のバッターに内野ゴロを打たせて、ゲッツーにしよう！ 右下の表に、要注意の選手をあげておいたので、参考にして。



強打者リスト

名前	本塁打	名前	本塁打
ばあす	50	ぶうま	38
おちあい	50	くろまて	36
おう	40	でひす	36
あきやま	40	かけふ	36

ガイアンツ個人別投球術

まずは、全員に共通する投球術から。右バッターに対するときは、プレートのいちばん右(向かって)に立とう。そのまま、まっすぐ投げればアウトコースギリギリのストライクになる。2ストライクまではそこに投げよう。追い込んだら、またおんなじところに投げると見せかけて、バッターの手前でヒュイッと外に曲げる。これで三球三振！ すみの場合は右と左を逆に考えてくれや。つぎに、えがわ対左バッターの場合。こんどはプレートのいちばん左に立って、インコースギリギリストライクになるカーブを投げる。このボールを打てるヤツはそーいないぜ！ この投球はすみにも使える。デッドボールをブツけないように注意するべし！ こんどは、かとり対左バッター。まずプレートのいちばん左に立つ。投球モーションに入ったらすぐ、✚ボタンの右を押しっぱなしにしながら投げる。ボールはインコースのきわどいところにきて、敵のバットは空をきる。3球つづけてこの球でもいいんだけど、もうひとつ、外にボールになるシュートがある。追い込んだらこっちの方が三振とりやすいぜ！

必勝テク道場

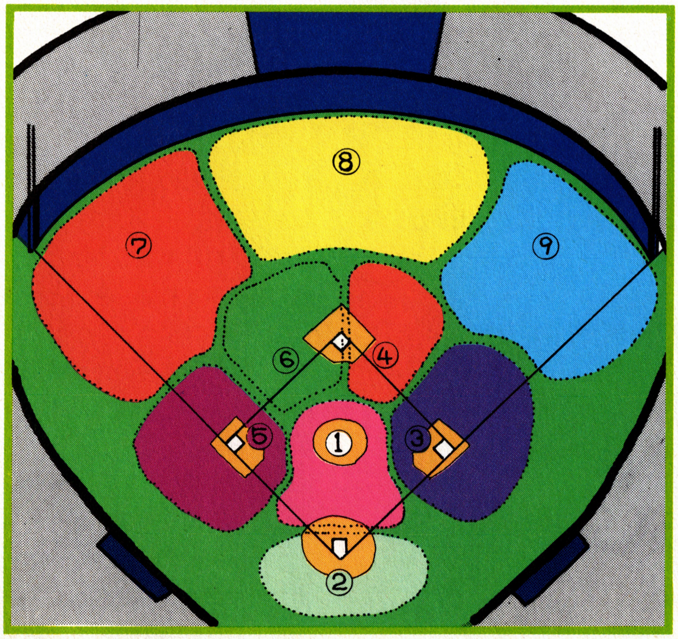
守備編

つよいチームは守備がいい。味方ピッチャーを固い守りで助けよう!

ファミスタがヘッタクソなヤツは、なにがへタかっつーと、守備なんだよなぁ。フライはとれねーし、とんでもねーとこに送球するし。これじゃあ優勝までの道のりはほど遠いぜ! 守りがしっかりしてこそ、優勝への可能性が開かれるってーワケ! 徹底的に守備練習をしよう!!

守備でいちばんムズイのはフライだね。とくに外野フライ。バッターが打った直後は、外野が画面にうつってないので、カンで外野手を動かさなくちゃなんない。画面が外野にきりかわってから、とりにいってたんじゃあ間に合わないゾ! フライが上がった瞬間、すばやく落下地点までいこう! そこで守備範囲を把握しといた方がいいぜ。下のイラストを見てちょ。これがそれぞれの野手の守備範囲だ。打球の影を見て、どこのポジションのヤツがとる球か、すばやく判断しよう! 落下地点に入ったら、こころもち後ろにさがって待ち、落ちてくるボールを2、3歩前進してとろうぜ! こうすればもし落としても、後ろにそらすことはないのだ。それから、フライは必ずしもとればいいってもんじゃあない。たとえば、7回ウラ、ノーアウト満塁の大ピンチ! ここで敵のバッターはショートフライを打ち上げたとする。ランナーは当然とるものと思ってベースについたまま。このフライをワザと落として、ホーム、3塁、2塁と投げれば、トリプルプレイ!! とゆー手もあるワケ!

すばやく落下地点までいけ



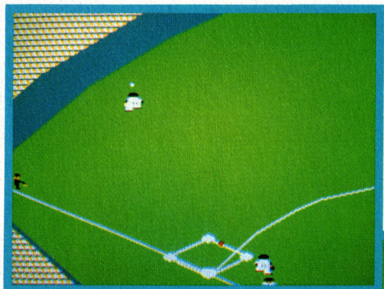
内野ゴロは落ちついてさばけ

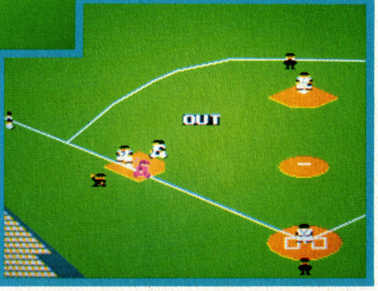
バッターが足の速い選手だと、平凡なショートゴロでも送球をあせって、ぜーんぜん関係ない塁に投げちゃうってことがあるよね。それは、✚ボタンで送球する塁をきちんと押さないで、投げちゃうからだぜ。内野ゴロは前進してとって、送球は落ちついてやろうぜ! ✚とⒶを同時に押せば、速い送球で十分アウトにできるゾ! この速い送球で、足の速いランナーの盗塁も刺せる! それにゲッツーなんかもパシッ、パシッと気持ちよくきまるんだ。これはぜったい覚えといた方がいいテクだね。

✪よくありがちなのが、ファーストゴロをとったあと、誰もベースについてない一塁へ投げてしまうこと。ファーストゴロは自分でベースに入ろうぜイ!

サードでさす必勝テク

守備っつーのは、頭をつかってプレイしなきゃなんない。ノーアウト、ランナー1塁で、バッターは足の速い選手。ここでセカンドゴロがきたらふつう2塁、1塁の順に投げるんだけど、それじゃあ1塁が間に合わない! この場合は1塁、2塁の順で投げるんだ。そうすればダブルプレーになる。これも、敵の選手の特徴を頭に入れておくのが大事だ! 最後にちいとズルテクを教せーたる! レフトの方向にヒットを打たれたら、すぐボールをとらないで、ランナーを3塁まで走らせる。2塁をまわったところでボールをとり、3塁へ送球すればタッチアウトできるんだゼィ! しっかり3塁へ送球するように。ただし、足の速い選手には通じない!



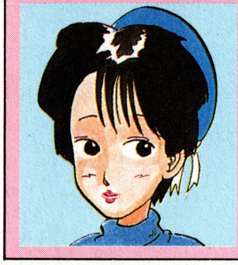


✪ボールのすぐそばでじっと待とう! ランナーが2塁をまわったと同時に、3塁へ投げればOK! ✪見事3塁でタッチアウト! これなら、三遊間を抜かれてもぜったいアウトにできるから安心だね。さっそくためしてみようぜ!

信じる奴しか、救わないっ！

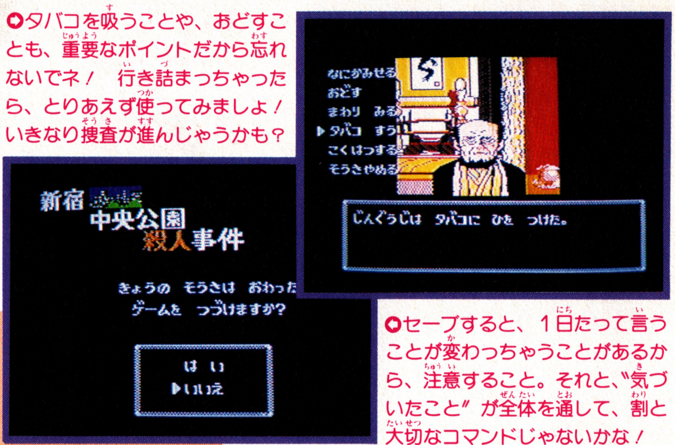
必勝テク道場

新宿中央公園殺人事件



ゲーマー **ファニー川島**

やっほ〜い！ ひさしぶりっ!! なんたって1か月ぶりだもんネ。元気してたかナ♡ 川島は夏が待ち遠しくて、最近ミョーにうかれちゃったりなんかして。うっとおしい梅雨が明ければ、楽しい夏がまってるんだもんネ！



○タバコを吸うことや、おどすことも、重要なポイントだから忘れないでネ！ 行き詰まっちゃったら、とりあえず使ってみましょ！ いきなり捜査が進んじゃうかも？

○セーブすると、1日たって言うことが変わっちゃうことがあるから、注意すること。それと、"気づいたこと"が全体を通して、割と大切なコマンドじゃないかな！

Q 神宮寺さんの、しっぶ〜いキャラクターにひかれて、つい買っちゃったんだけど、全然捜査が先に進まなくて困ってるの。このままじゃ、神宮寺さんの重荷になるばかり…。アタシ、いったいどうしたらいいの？

貢ぎ物：門弟でもらえる経験値　東京都・ラッキーあゆみ(15歳)

聞きこみは捜査の基本 手間を惜しんじゃダメ！

A ヤッタネ！ ワタシたちって、経験値がもらえないでしょ。だから、すっごくウレシイ！ だって、これだけあれば、ごいんきょバッジがもらえるじゃない。ありがとっ！ も一、一生懸命答えちゃうからねっ!! とにかく、先に進めないとゆーことは、必要な情報を聞き逃がしてるってゆーこと。聞く順番とか、ちょっとしたタイミングの違いで、情報が聞けないこともあるし、ほんの少しの行動の違いで、別の話を聞ける時もあるの。だから、こまめにいろんな場所に行って、根気よくコマンドを使うことが大事なのよっ！

○まずは、車の情報をどこかで聞いてこなきゃ、角筈クンの名前さえ出てこないの。で、彼のことが聞きこみできるようになったら、当然、いろんな人に聞きまくっちゃおっ!!

○K大学の人からの情報は大切だから、何回か来ることになるわヨ。素直じゃないから、こんな人には強気に出ちゃってもイイんじゃないかな

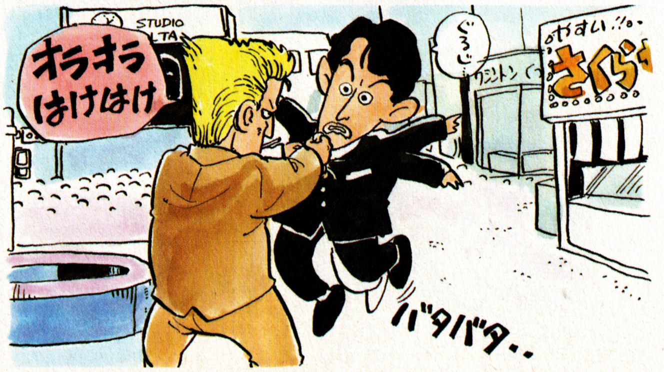
○角筈クンのお部屋に行くのが、なかなか大変。名探偵たるもの、たまには助手の意見に耳を貸すことも必要よ。女の直感ってスルドイもんだからねっ！

Q 必本の付録に、「桃子の恋人だった」と書いてある、角筈一郎がいつまでたっても出てきません。いったい、どーすれば会えるんでしょうか？

貢ぎ物：出番をあげます　静岡県・ベンジャミン伊東（18歳）

解決へのキーポイント 角筈クンは最後に登場

A そーなのよねえ、最近今イチ出番が少なかったから、とっても寂しかったの。グッスン！ なぁ〜んて、イジけててもしょうがないわ。頑張ろうっと！ イイお仕事すれば、きっと出番もふえるハズよっ！ ウン!! 角筈クンて、事件のカギを握る重要な人だから、出てくるのはずーっと後の方なの。だって、彼が出てくれば、もう事件は解決したのと同じ事なんだもん！ だから、あわてないでネ。他の人達から情報を全部聞き出していけば、最後に会えるんだから！



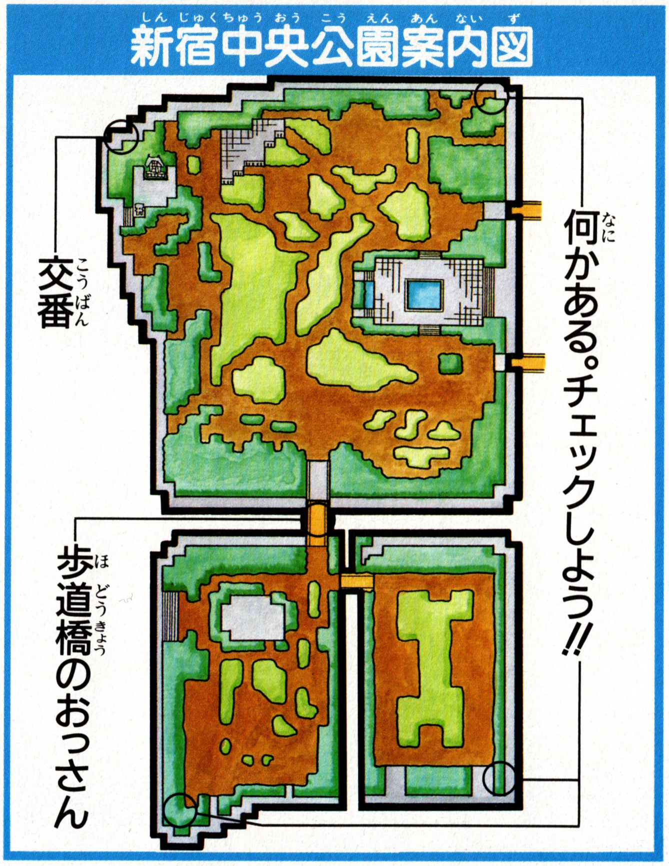
久々の本格的推理アドベンチャーにファニーが挑みます。

Q 派出所が公園の北西にあると、公園の中にいる人に聞いたんですけど、いくら探しても見つかりません。未だに公園中を行ったり来たりしています。ファニーさんお願いです、どこにあるのか教えてください。
貢ぎ物：僕の愛では不足でしょうか？　北海道・I ♡ ファニー

多くの人の悩みのタネ派出所への行き方ヨ！

A そんなことないわ。その気持ちだけで十分よ。ありがとっ／　だって、人に愛されるってゆーことは、とっても幸せなことでしょ。ポッ♡　なんか、恥ずかしい！　こーゆー話すると、つい、マジになっちゃうんだ。許されてっ／　てれかくしに、いきなり本題に入っちゃいます。場所はマップに書いといたけど、いきなり行っても入れないわよ。まずは、現場検証をして、大久保さんの話を聞いてからね。で、行く時に、熊野刑事といっしょだと、詳しく教えてくれるの。

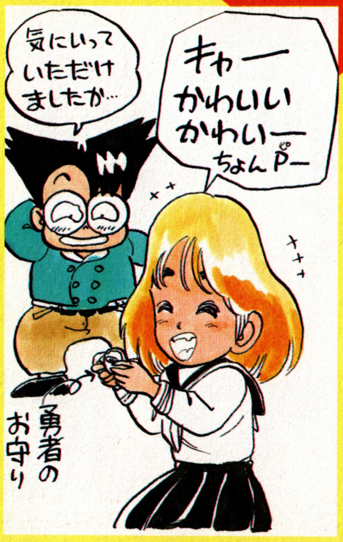
⬆お目当ての人がいなかったら、日を改めて来てみましょ。翌日いるとは限らないけど、何日か通えば、絶対に会えるからネ！



必勝テク道場

経験値UPはテク道場でリッチに!!

ねえみんな、経験値はもうもらったかナ？　まだの人はテク道場が狙いめヨ／　だって、門弟サンとして採用されれば、100ＥＸがもらえるんだもん。リッチにいきたいな、と思うなら、やっぱり道場やぶりネ／　成功すれば少なくとも100ＥＸはもらえるワケだしィ、ウマクいけば5000ＥＸが一気にころがりこんでくるんだから。とにかく、経験値を貯めるには、こまめにハガキを出すこと、それにつきるんじゃないかしら／

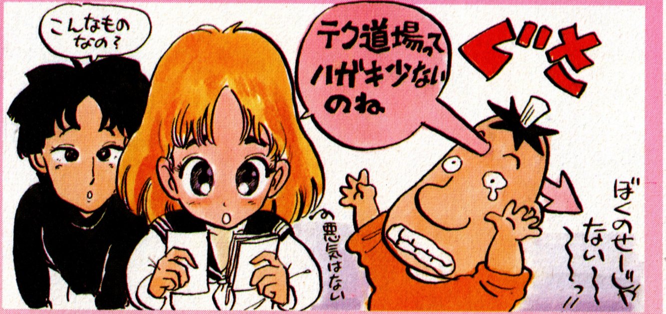


門弟求む!!

オイッ、キミたち、素直じゃないぞっ／　わかんない所があったら、なんでも聞いてネ、って言ってるのにぃ。ワタシたちゲーマーだって、人に聞いちゃう時があるんだヨ。だからねっ、遠慮なんかしないで、ドンドン質問してくれてイイの／

道場やぶりだ！

独自の攻略法ってゆーのは、誰でもひとつくらいはあるでしょ。ケチケチしないでみんなに教えちゃお／　お便りに、詳しくわかりやすく書いて、送ってくれればOK／　マップやデータも付けてくれるとウレシイな。待ってるからネ／



DOG
7
勇士の紋章
熱きコールに応えてあのディープダンジョンが帰ってきた！
数10年前・・・
勇剣士ラルの活躍によって魔王ルウから平和を取り戻したドールの
街だったが、復活した魔王ルウによって、再び邪悪な空気に包
まれていた。人々が神にむかって祈りをささげる中、今また
勇剣士が甦る。
5月29日発売！
ついに全貌を見せた
甦りし
勇士の紋章！
史上最高の立体ロールプレイングゲーム！
Humming Bird Soft™
企画・制作 ハミングバード・ソフト
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

DOG 8
DOGから君への挑戦状
テクニックと知能に自信のない方にはおすすめできません。
磁界少年
メット・マグ
ふとしたはずみでファミコンの電磁界に迷いこんでしまったマグの前に立ちはだかる100の迷路。そのすべてをクリアしなければ脱出はできない。ファミコン史上に残る難解度で、君のテクニックと知能に送る、DOGからの挑戦状、これがメットマグだ。
6月下旬発売!
豪華プレゼントが当たる!!
100面全面クリアした先着300名に、ナンバー入りの終了認定証をもれなくさしあげます。
さらに抽選の上、
最新型液晶テレビ（50名）
が当たります。
詳しくはマニュアルをご覧ください。
soft office THINKING RABBIT
企画・制作 シンキングラビット
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
テレホン
ドッグニュース
ドッグの新しい情報が聞けるよ!
Tel 03-221-6000
SQUARE
発売元 株式会社スクウェア
〒104 中央区銀座3丁目11-13 TEL.03-545-3519
通信販売ご希望の方は、商品名・住所・氏名・電話番号をご記入の上、必ず現金書留で商品代金を㈱スクウェアまでお送り下さい。尚、送料は弊社で負担させていただきます。

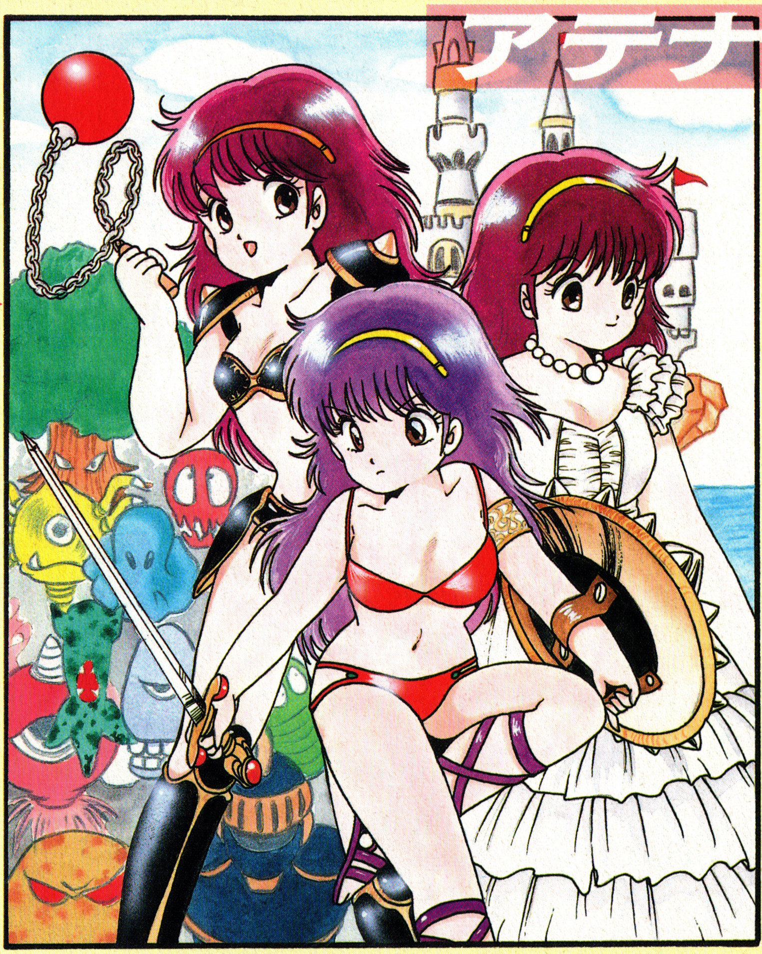
DECO データイーストの 任天堂 ファミリーコンピュータ
蘇える神話の英雄……
勇者ヘラクレスよ！
女神ヴィーナスを救え!!
※写真は開発中の画面です。
熱狂と興奮
待望のR.P.G.
闘人魔境伝
ヘラクレスの栄光
古代ギリシア。地獄の魔王ハデスを倒すために、オリュンポスの勇者ヘラクレスの旅が始まる。行く手をはばむ数々の謎、次々に襲いかかるモンスター。地上、天界、地獄の3つの世界で繰り広げられる想像を超えたゲーム展開。
6月19日発売予定 希望小売価格 5,300円
ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です
DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4 -41-10 データイーストビル TEL.03-332-1875

"最短ルート"でダンテの野望を打ち破れ！

CASSETTE

SNK
6月5日発売
¥5,500（オリジナルカセットつき）

ATHENA

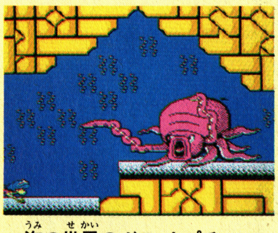


様々なゲームをことごとくクリアしてきた歴戦のゲーマーたちもこの"アテナ"には苦戦模様。しかし、そんな条件ながらもクリアへの道は除々に見えてくる。ゲーマーが苦労して見つけたステージ7までの最短コースとポイントを教えよう！

バラエティに富んだ全8ステージ

アテナの全ステージ数は8つ。いちばん最初の森の国から始まって、洞窟あり海あり地獄ありとプレイヤーをあきさせないグラフィックが続く。

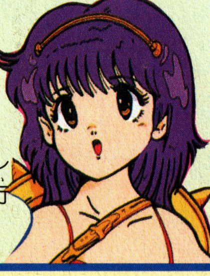
しかし、そんな美しい背景に見とれていると痛い目に会わされる。最初っから難しいのだ。どれほど難しいかと言うと必勝本の誇るゲーマーたちがことごとく苦戦させられるぐらいなんだからすごい。並のテクニックじゃ到底ダンテの顔なんか拝むことはできやしない。この先のページは心して読むように。



▲海の世界のボス・ネプチューンは巨大なタコ。飛び道具で攻撃だ

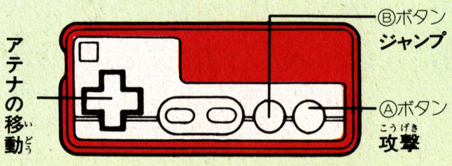
プロフィール

アテナでえっす。一応ビクトリー国の王女なんだけど、フツーのお姫サマのようにかしこまっているのはダメ。いろんな所を冒険してまわるのが大好きなの。この私の性格についてこれる人、いっしょに幻想界を冒険しに行こうよ!?



コントローラの使い方

コントローラの操作は、いたってシンプル。普通のアクションゲームに慣れてる人ならなんなくなじめるだろう。ただし、マイキャラがやや重たい感もある。ま、5分間もあればカンがつかめる。



イラスト／森野うさぎ

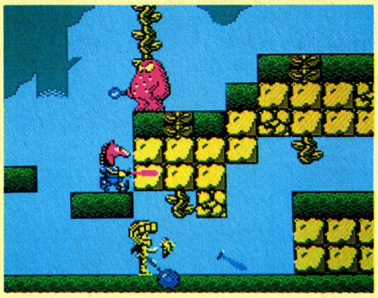
© 1987 SNK ELECTRONICS CORP.

How To Clear "AThENA"

先に進むことより、強い武器を手に入れろ！

攻略ポイント

"アテナ"はアイテムを取って、強くなりながら進んでいくゲーム。だから、現在持っているアイテムより弱いアイテムを取らずに進んでいくことが最も重要なテクニックだ。



◀目の前に青い剣が！ 取ったら先へ進めなくなってしまうぞ。

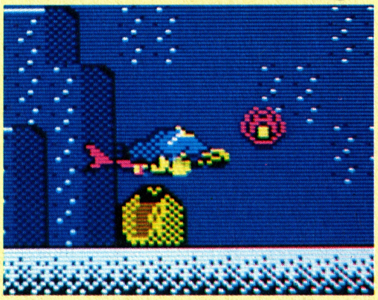
アテナにおける強い武器とは攻撃力の大きいものという意味ではない。先へ進むことのできる武器なのである。

どういうことかというと、先のページにあるマップを見てもらえばわかる通り、進んでいくためには行く手にふさがる岩を壊さないと進めなくなる場所が多い。そんなところで岩を壊すことのできない武器を取ったらもうタイヘン、その場で敵をひたすらやっつけて岩を壊せるアイテムを取るか、岩を壊すことのできる敵キャラに助けてもらうしかなくなるのだ。

そんなことしてたらタイムがいくらあっても足りないし、ダメージを受ける割合も高くなる。スムーズなクリアを目指すなら、より深く注意して、手持ちの武器より劣るものは取らないようにしよう。

ちなみに1、2ステージは強めの剣で、3ステージ以後はロッド＋巻き物や魔術書の組み合わせが役に立つ。

くれぐれも役に立たないアイテムは取らないようにしよう。



◀海の中で接近戦を挑むのはキビシイ。だからロッドが役に立つ。

アテナが使う武器・防具と進撃に必要なアイテム

アイテム	説明
剣(青、黄、赤)	いわゆるフツーの剣。青の剣は岩を壊せない。ハマリやすいので注意。
炎の剣	通常の8倍の長さに伸びる炎の剣は一振りするとライフが1減る。
弓矢	コーダの持っている弓矢と同じものだ。矢を取ると岩が壊せ炎の矢だと連射も可能。
つえ	単独だと岩も壊せないが、巻き物を取ると横一列分、魔術書で横二列分の岩を破壊できる。
こんぼう	つえよりも前進に適している。できうることなら鉄球棒。
鉄の盾	正面の敵の攻撃をふさぐことができる。大きくダメージを受けるとなくなってしまう。
鉄のよろい	頭以外の敵の攻撃を防ぐ。防具類はすべて3段階あり、黄、青、緑の順で強い。
鉄のカブト	上部の敵の攻撃を防ぎ、頭突きすることで岩を壊すことができる。
闘士の指輪	青は武器を1段階強くさせ、赤は持っている武器の攻撃力を4上げる。
青の砂時計	タイムを5:00まで戻す。残り少ないタイムのときこれが出ると非常にうれしい。
ランプ	ワープホールから次のステージまでワープしてボスを倒さなくても進むことができる。
シバレダ・イデの鏡	防具類の防御力を高めることができるアイテムだ。イデの鏡がもっとも強い。
ペガサスの翼	背中の羽が生えて、空を飛ぶことができる。他の装備にはいっさい関係ない。
貝のネックレス	人魚に変身して水の中を泳ぐことができる。1ブロック分の細い通路も通ることができる。
Kの石盤	やられても、その時点の装備で復活することができる。ただし効果は1回限り。
メシアの鍵	この鍵を見つけてワープすると、ティターンのいる迷宮の世界までワープすることができる。
パンドラの箱	マドーを倒すのに必要。これがないとマドーは絶対に死なない！
魔物の手	持っている武器のランクを1段階下げてしまう。ありがたくないアイテム。
ドクロの盾	持っている防具のランクを1段階下げる。黄なら青、という具合。
壊れた砂時計	出現し、アテナが触れ続けている間タイムが減っていく。キビシいアイテムだ。

敵をやっつけるのもいいけど、かわすことも考えろ

攻略ポイント

1つのワールドでの持ち時間は5分間。この時間内にクリアできないとやられてしまう。敵を倒してスコアを稼ぐことより、早く進むこと、つまりかわしのテクを身につけたい。

まわりを囲まれているときや、間違って弱いアイテム(武器)を取ってしまったとき以外はなるべく敵と戦わないほうがいい。これは"アテナ"がライフゲージ制のゲームである以上はしかたのないことだ。

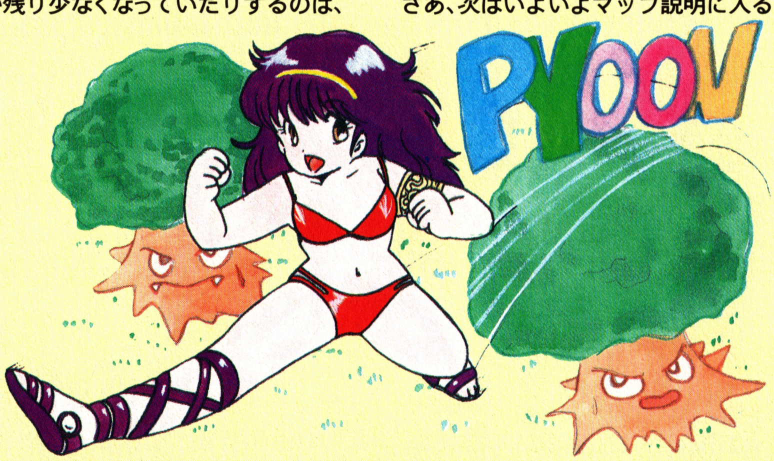
へたに戦ってライフを減らしたり、戦いに気を取られているうちに、いつの間にかタイムが残り少なくなっていたりするのは、あまりに初歩的なミスで、最終ステージにいるダンテを倒すのが目的なんだから、むやみやたらな戦いはいっさいさけるべきなのだ。

攻守のバランスを良いところで保ちながら進んでいくことができればキミはもうダンテを倒したも同然だ。

さあ、次はいよいよマップ説明に入るぞ。

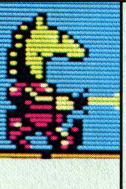
◀炎の剣を一振りするとライフがひとつ減る。ザコ相手に使う必要はなし。

▶羽があれば戦わなくてすむ敵がグンと増える。後半では必須のアイテムだ。

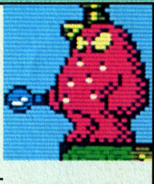


アテナのお尻ばっかり追っかけてくる敵ども！

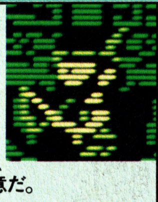
ピュタン
障害物もなんのその。ひたすらアテナ目がけて突進してくる。剣を落とすことが多い。



カッサム
手にはこん棒を持ち、自分のなわばりの範囲内だけ歩きまわっている。こん棒をよく落とす。



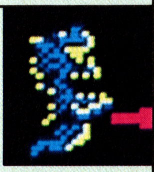
コーダ
木の穴から顔を出し、弓矢で攻撃してくる。正確にアテナの方向を狙ってくるので要注意だ。



リュカオン
狼の姿をした魔法使いで、うかつに近づくと魔法を飛ばしてくる、ロッドや巻き物、魔法書を落とす。

メドウサ
リュカオンと同じように魔法を飛ばしてくるが、何発も連続で出してくるので攻撃されるとキツい。

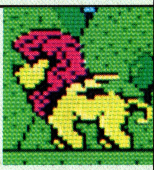
ダゴス
海の中の穴から飛び出してくる。3匹ぐらいに囲まれると苦しいので狙い撃って早めにやっつける。



フライングピュタン
大きな矢を撃ちながら飛び回る。その矢は岩を破壊するほどのものなので当たるとダメージが大きい。

ボア
こん棒をふり回しながらアテナに向かってくる。ただし、障害物を越えてくることはない。

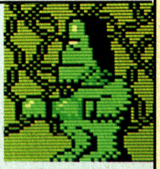
レグレス
翼を持ったライオンだが、なわばり意識が強く、その内に入ると激しく攻撃してくる。



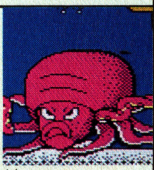
ミノタウロス
地獄の世界の番人をする牛頭の怪物。手に持った剣はレーザーを発射するので要注意しよう。

ハマドリュアス
1ステージのボス。触手と口からはく炎で攻撃してくる。ただし、触手の根元が死角になっている。

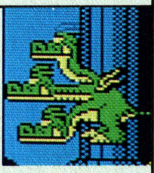
ゴーレム
出現するとまず頭を飛ばしておそいかかる。頭を倒しても手をロケットパンチのように飛ばしてくる。



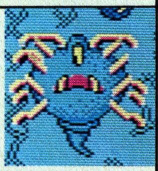
ネプチューン
3ステージのボス。ハマドリュアスと同じように触手と炎の攻撃をする。ロッドで簡単に倒せる。



キマイラ
3つの首からは炎のような巨大な弾を出す。3つとも首を破壊しないと倒せない。4面のボス。



グリュプス
5面、氷の世界のボスで、特定の武器以外の攻撃で倒すことはできない。パンドラの箱を持っている。



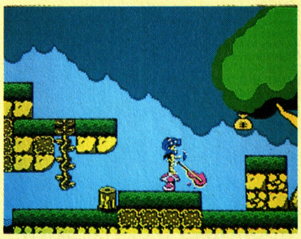
ティターン
敵ではない。迷宮の中でアテナが来るのを待っている。隠されている岩を壊すと守護の竪琴がもらえる。

ATHENA 1～5ステージ攻略マップ

前半3ステージあたりまではあまり難しくはないが、4、7ステージは難解な地形が続く。マップを追いながら、自分がいまどこにいるかを確認して進んでいこう。さもないととんでもない落とし穴にはまることがあるぞ！

STAGE 1 森の世界 WORLD OF FOREST

強い敵は現れず、とてもすんなりと進んでいくことのできる練習用ステージだ。攻撃やジャンプのタイミングをしっかりとつかんでおこう。腕が上がってきたら、導きのランプを取らずにワープホールへ入ってスタート地点へ戻り、何度もクリスタルハートを取ってライフゲージを高くしておこう。後半になって強い敵と戦う場合にはいくらライフがあっても足りないもの。余裕のあるうちにライフを稼いでおくのだ。



◀最強の武器、炎の剣。その威力は絶大だ。

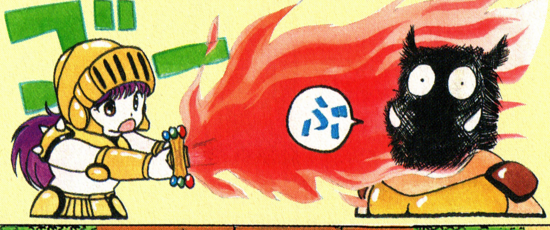
STAGE 2 洞窟の世界 WORLD OF CAVERN

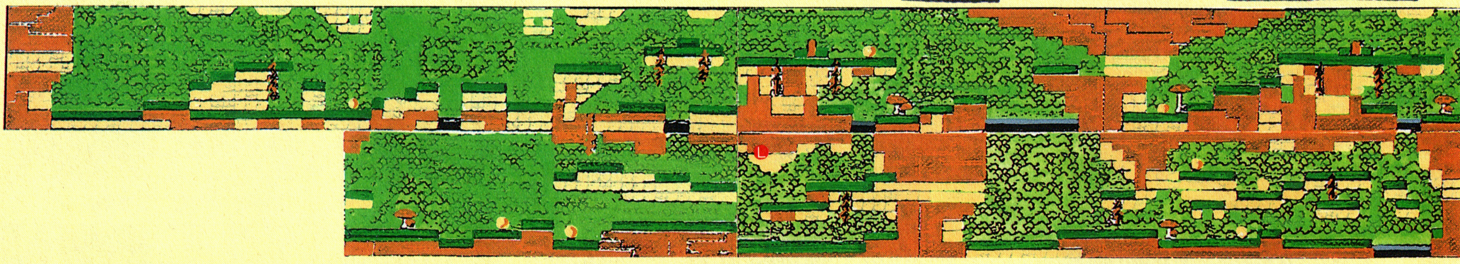
▲翼を取ると取らないとじゃ展開が大幅に変わってくる。

茶色い壁の洞窟が続くこの世界では1ステージとはくらべ物にならないほど強い敵が現れる。それはリュカオンだったり、メドウサだったり。両方ともロッドから出す魔法で攻撃してくる。

途中、ペガサスの翼が出現する。空中をふわふわと飛び回ることができるようになるアイテムだ。取れば展開がぐっと楽になるはず。ここでつまっていた人には絶対取れ！ と言いたくなってしまうようなアイテムだ。

いずれにしても、1ステージのように楽ではないので、アイテムの取り忘れやまちがいのないようにしないとクリアするのは難しいステージだ。



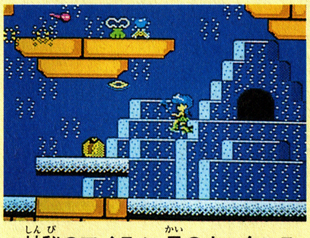


STAGE 3 海の世界 WORLD OF SEA

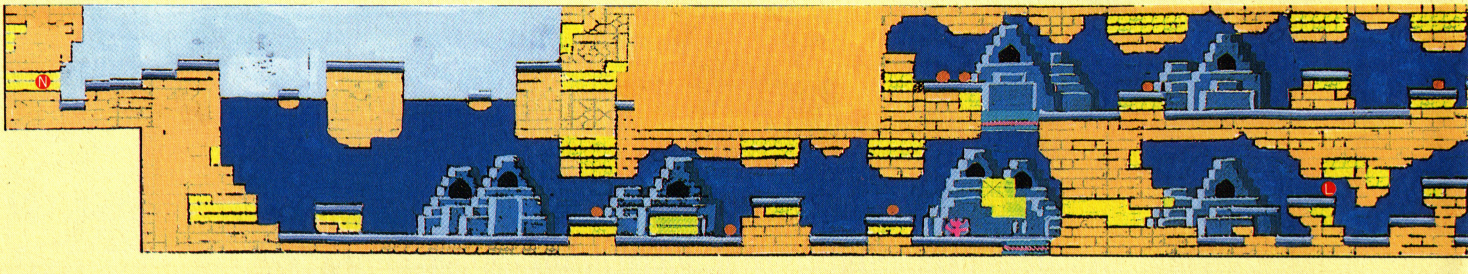
1、2ステージとは雰囲気ががらっと変わって海のステージに突入だ。フツーのアテナでも行動することはできるが、ここはやはり貝のネックレスを持って、人魚の姿で泳いでいきたい。2ステージのゴーレムを倒すか、スタート地点左のところに貝のネックレスはある。必ず取ってから海に飛びこもう。

もし、敵からダメージを受けすぎてネックレスを失った場合でも戦っているうちに取れるものなのであまり心配する必要はない。

海の中の敵はゆらゆらと動くパターンでアテナに近づいてくる。ロッド系の飛び道具で狙い撃ちして進んでいこう。



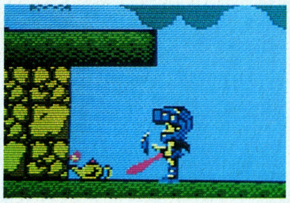
▲神秘のアイテム、貝のネックレス。ところで人魚のアテナってかわいい。



最重要アイテム 選びに選んで特別大切なアイテムをマップ上に入れてみた。この他にもまだあるから、うまく取るのだよ!!

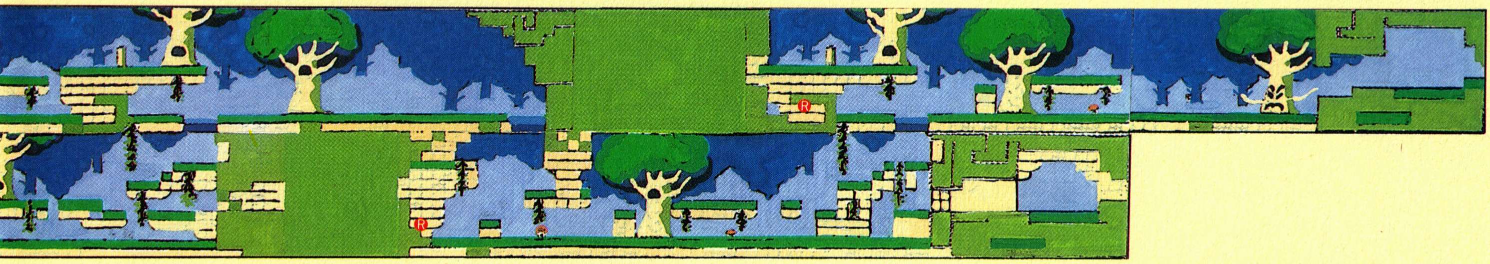
ワープホールでさっさと2ステージへ

ワープホールはハマドリュアスと戦わずに2ステージへ行くことができる。ただし、導きのランプが必要だけど……。ランプを持たずに飛びこむとタイムが元に戻ってスタート地点へ戻される。



ハマドリュアスは赤い剣で倒せ！

ハマドリュアスを倒すには赤い剣がベストの武器だ。放ってくる弾とうごめく触手をかわし、ダメージを受けないギリギリのところで攻撃していれば難なく倒せる。だからと言ってゆっくりやっていたんじゃなんにもならないから、さっともぐりこんでバシバシ連打するのがコツだ。



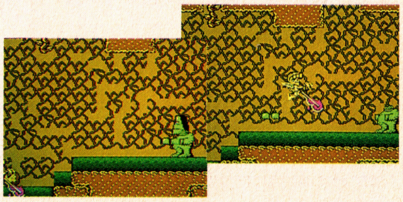
メドウサの魔法攻略は要注意

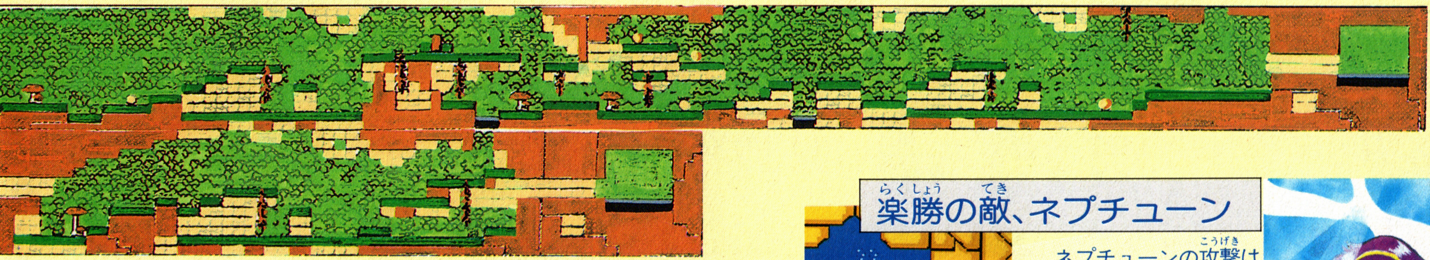
メドウサと水平方向の位置をあわせるようなことは絶対にしてはならない。あっという間に魔法の連続攻撃を受けてやられてしまうぞ。

全く無視して進んでいくか、ペガサスの翼を持っているなら、背中を向けているときを狙い撃ちしてやっつけよう。

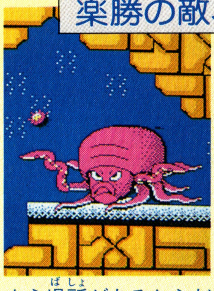
ゴーレムは頭をやっつけてから胴体を攻撃！

飛んでくる頭をやっつけてしまえば、あとはゴーレムより1段低いところから飛び道具で攻撃していれば楽勝。1ステージより楽かも。





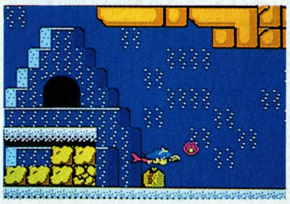
楽勝の敵、ネプチューン

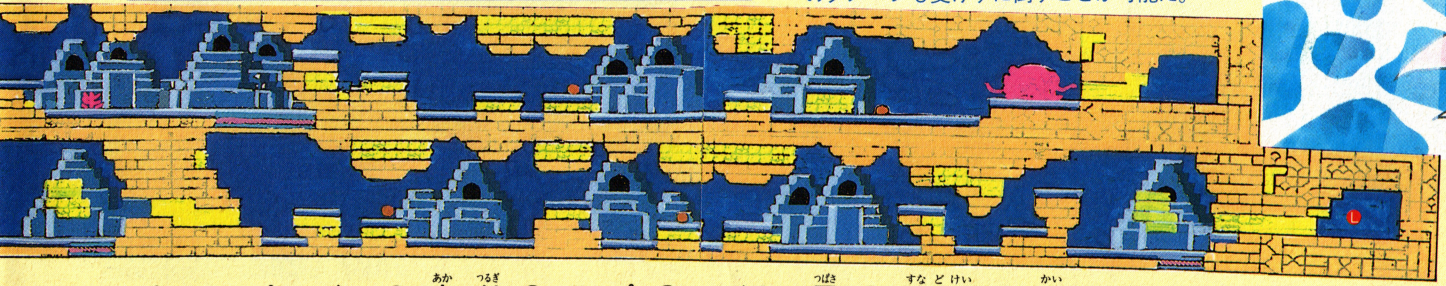


ネプチューンの攻撃は一見すると1ステージのボス・ハマドリュアスによく似ているが、それよりはもっと楽に倒すことができる。ネプチューンの弾が壁にぶつかってしまう場所があるからだ。その位置にアテナを置きロッドの組み合わせ魔法で攻撃すれば1ポイントのダメージも受けずに倒すことが可能だ。

つえで海の中もスムーズに進もう

海の中で有効なのはロッド系の魔法攻撃アイテムだ。画面の端から端まで飛んでいくため、遠くの敵を比較的楽にやっつけることができるのだ。ただし、ロッドだけでは苦しい。組み合わせで進もう。



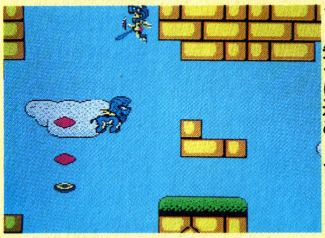


Ⓟ＝パワーアップテーブル、Ⓡ＝赤い剣、Ⓛ＝ランプ、Ⓦ＝ペガサスの翼、Ⓒ＝砂時計、Ⓝ＝貝のネックレス

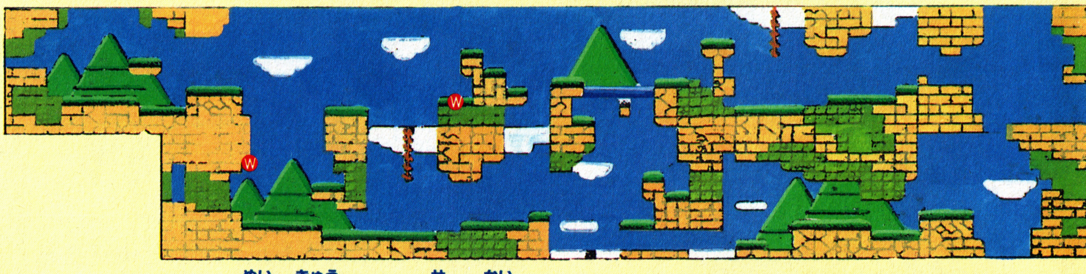
STAGE 4 空の世界 WORLD OF SKY

海の世界を抜けれれば今度は空の世界。とは言っても大空が目の前にぱっと広がるようじゃなく、細かく険しい山の中を抜けていかなきゃならないようなものだ。

このステージでの羽根は必需品、というより、ないままでクリアするのはほとんど無理だろう。それだけに出やすくはなっている。敵キャラの中ではフライングピュダンやレグルスがスピードも速く手強いぞ。



◀レグルスなんか倒さなくても先へは進めるぞ。

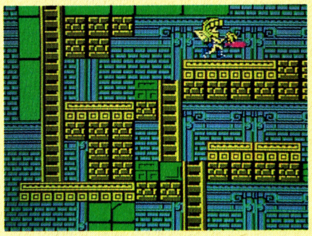


STAGE 7 迷宮の世界 WORLD OF LABLYNCE

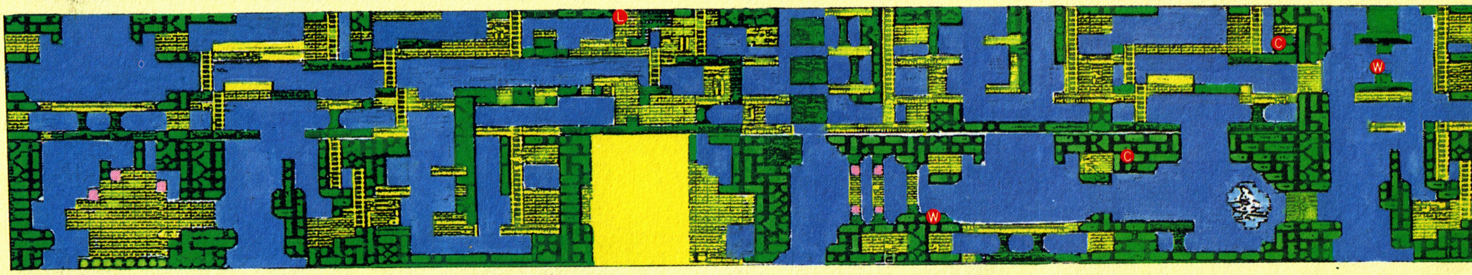
氷の世界のステージ5、地獄の世界のステージ6をふっとばしてやってきたのがラビリンス、迷宮の世界だ。その名の通り、マップは非常に複雑で、迷いやすい。こんなところでうっかり岩を壊せないアイテムを取ったらもう危険、すぐ目の前は死ってものだ。

武器を弱くしてしまったら、その場で敵を倒し、なんとか別のアイテムを手に入れるようにしよう。

このステージには唯一ボスキャラがいない。でも、それを補ってあり余るほど難しい。とにかくマップをよく見て現在位置と次に進むべき方向を考えて行こう。ここをクリアすれば残すはラストステージのみ。他のステージもクリアして一挙にエンディングへ。



▲はしごがいっぱいあってなんだか複雑。どう進めばいいんだ？



CAUTION

空の世界でカギを取らずに先へ進むと……

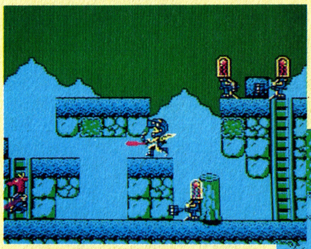
STAGE 5 氷の世界 WORLD OF ICE

▲難しい氷の世界も最強装備なら楽勝だ。ダメージを受けて弱い装備にしてしまわないよう気をつけよう

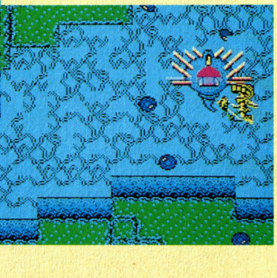
氷の世界。そう5ステージともなるとかなりむずかしい。スッ飛ばしてプレイする手もあるわけだが、いちおうチョロっとだけ紹介しておこう。

敵は強く、アイテムのミスもしやすい、でとてつもなく難がある。それもそのはずで、4ステージでカギを取らなかった罰としてここに落とされるという。

ボスキャラのグリュプスは剣やハンマー等のアイテムは効かない。弓矢じゃなきゃ倒せないのだ。

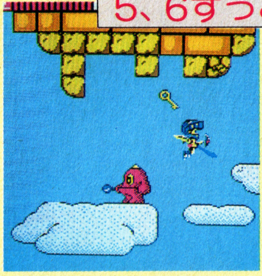


▲なにやら不気味なロボットのような敵がうごめいている。レッドソードでけちらしながら進め！



◀グリュプスは特定の武器じゃないと倒せない。イカロスの翼は必須アイテムなのだ。絶対になくしてしまわないように

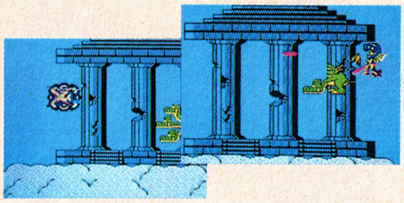
5、6すっとばすカギを取れ！



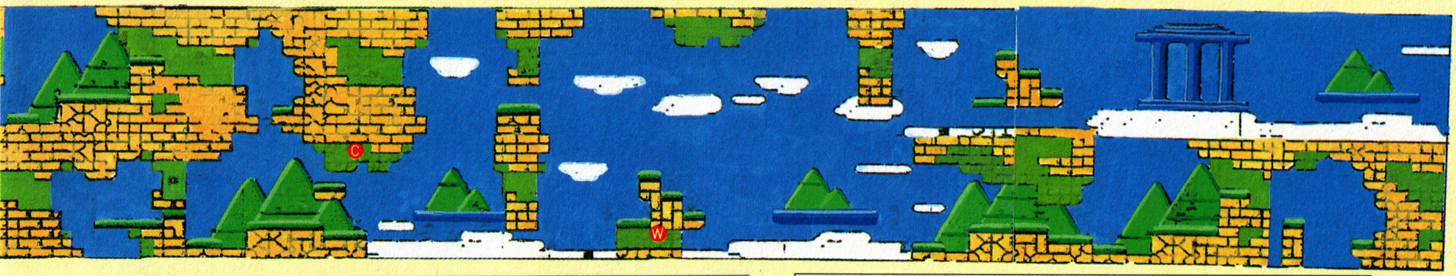
最短ルート、つまり5、6ステージをすっとばして一気に7ステージにまで行くことのできるアイテムがこの4ステージにはある。カギだ。なにがなんでもほしい。

5、6ステージはやたらと難しく、ボスキャラを倒すにもある一定以上の条件がある。難しくてお手上げのステージだぞ。

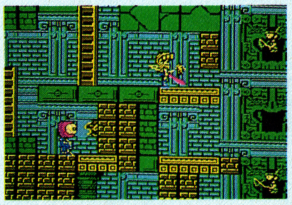
キマイラの死角は後ろだ！



煙のような大きな弾を出してくるが、これをよけうまく後ろに回りこめれば楽勝。バシバシひっぱたいていればいいだけだ。



気を抜いてコーダの矢になんかやられるな！

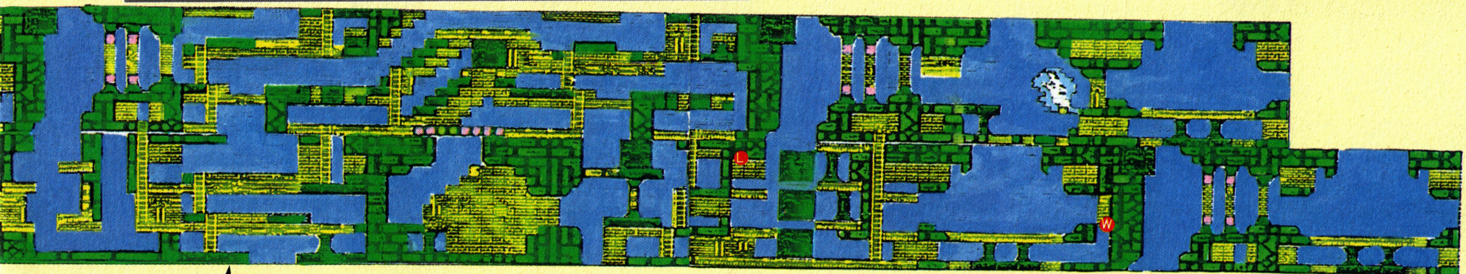


右の写真の場所、気を抜くとコーダのいいえじきになってしまう。ここは飛び道具でけちらしておいてから、じっくりと進んでいくのが大正解。決してこんなところであせらないように。

ティターンから守護の竪琴をもらえ

このゲームの中で唯一アテナを助けてくれる女神、それがティターンだ。ステージ中何回も見るチャンスはあるが、本物は隠されているぞ。

岩をただひたすらたくさん壊していくと、突如画面が光り、ティターンが守護の竪琴をくれるのだ。対ダンテ必須アイテムだ。



氷の世界は冷たいし、地獄の世界はアツイ！

DENGEROUS

STAGE 6 地獄の世界 WORLD OF HELL

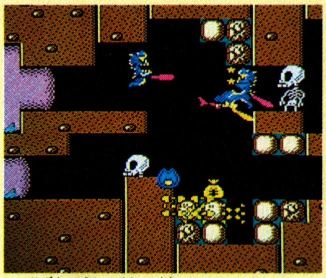
氷の世界よりもさらに難しいのが地獄の世界。はっきり言ってとんでもないところだ。

ダンテまでの7つのステージの中ではもっとも難しいのではなかろうか。

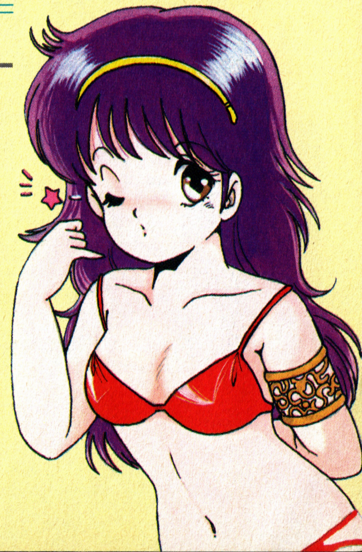
ま、その難しさはプレイヤー自身で味わってもらうことにしよう。

ここのボスキャラ、マドーはグリュプスを倒した時に得られるパンドラの箱がないと絶対に倒すことはできない。ワープしてこのステージにこないように気をつけよう。

▲上にはボア。右にはミノタウロス。四面楚歌の状況だ。下に落ちるとスタート地点まで戻されてしまうぞ



▲地獄の海の中を進んでいく。ふさがるガイコツをくずさないと先へ行くことはできない



Ⓟ＝パワーアップテーブル、Ⓡ＝赤い剣、Ⓛ＝ランプ、Ⓦ＝ペガサスの翼、Ⓒ＝砂時計、Ⓝ＝貝のネックレス

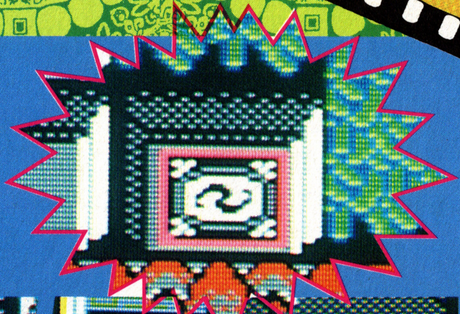
緊急公開

コナミが飛ばす最新ヒット作をいっきなり完全攻略!!

迷宮寺院ダババ

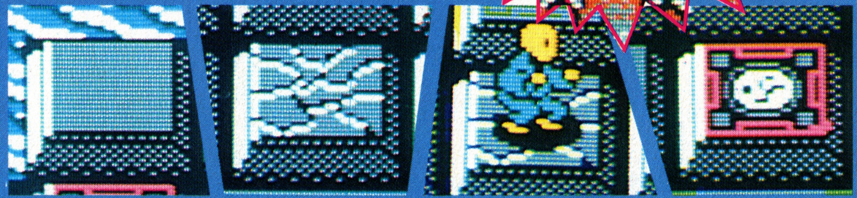
DISK	コナミ 発売中 ¥2,980

派手な背景に仏教ノリの名前、東洋的なＢＧＭに、主人公のインドの修業僧が、迷路の中を飛びはねながら進む、という何から何までヘンなアクションゲーム。全力投球の徹底解析を見逃すなよ。



宿敵ライドンからターシャを救え!

インドの村に古くから伝わる邪神ダババが、悪僧ライドンに封印を解かれ、復活した! かつての兄弟子であるライドンに、恩師ヴィマラを殺され、その娘ターニャをさらわれてしまったシヴァは、すぐさま、迷宮寺院ダババへと向かったのだった。



ゲームは、その面に隠されている封印を全て解き、出現する経典を取ることによって進んでいく。封印の隠されているプレートの上でジャンプをするとひびが入り、さらにジャンプをすることによって解くことができる。

攻撃用アイテムで、戦力全開!

アイテムは、特定のプレートの上で数回ジャンプしたり、敵を倒したりすると現れる。下の４種類の武器は、右へいくほど強くなる。

金剛杵	うどんげの花	数珠	護符
シヴァが最初に持っている武器。連射、連射が可能。	２発の火の玉をなげられるようになる。破壊力は中。	連射はできないが、破壊力はうどんげの花より大。	発射すると３匹の餓鬼に分裂し飛んでいく。破壊力大。

防御アイテムは、頼もしい味方!

武器以外のアイテムは、全部で８種類にわかれる、主護布で防御し、ハートでライフを回復させよう。

経典	壺	鍵	主護布
封印を全て出すと出現、取ると次の面への扉が開く。	取るとライフが全て回復。なおかつメモリが１つ増す	エリア３で出現、ガルダ寺院へ入るために必要。	敵からのダメージを半分に減らす。必携のアイテムだ。
黄玉	**見真鏡**	**青玉**	**ハート**
経典を取ったのと同じく、画面上の敵を全滅にする	エリア２で出る。これなしでボスの部屋へは行けない	取ると一定時間敵と背景の動きを止めることができる	取るとライフが１メモリ分回復する出たら必ず取れ!!

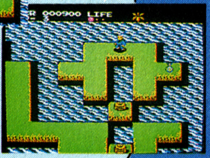
©KONAM 1987

AREA1 タキシダーラ湖とガーリー寺院

タキシダーラ湖

スタート直後に見える入口がガーリー寺院だ。ここへ行くには右から大きく回りこまなければならない。途中にあるハートを上手く使い手硬く確実に先へ進め

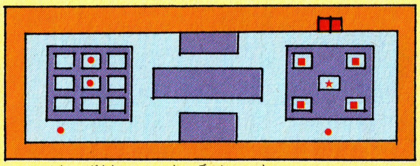
◀上から撃たないとトラップで死ぬ。



▶何度か行き来して壺をとりライフメーターを増やせ

ガーリー寺院内

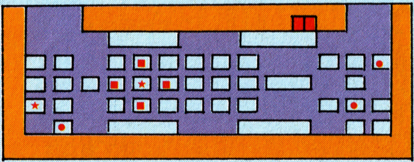
1—1 初めは無理せず確実に



▼4つの封印の上を2段ジャンプで飛べばラクに経典を出せるぞ!!

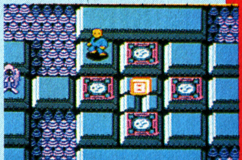
この面の段階では守護布を持っていないので、無理せず早いステージクリアーを目ざそう。画面左のハートの上にいるので無理してねらわないこと。

1—2 必携アイテム、主護布を取れ

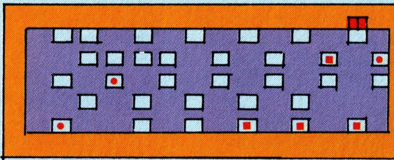


▼経典は封印中央の分裂プレート上に出る。タイミングに注意して慎重にとれ

封印は4つかたまっているので2段ジャンプを上手く使い早めに開こう。画面右端には守護布が隠されている。これはゲームオーバー時まで有効なので必ず取り、今後の敵の猛攻に備えよう。

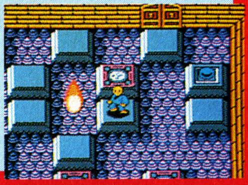


1—3 地面が崩れるぞ、急げ!

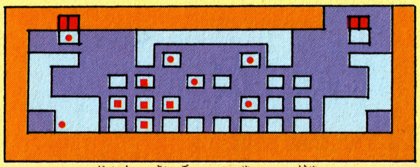


▼最後の封印の横に青玉がある これを取ってタイムストップ中にクリアーだ!!

この面は敵が全くいないかわりに地面が左端から徐々に崩れていく時間制限のある面だ。2段ジャンプを多く使って下の3つの封印を解き、次に右端の封印に回るのが早いクリアー方法だ。



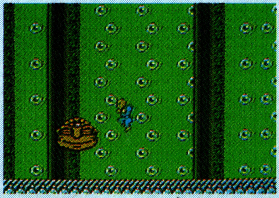
1—4 最後の部屋は封印が5つ



▼縦横に動くヴィルヴィスは撃つ毎に動きをかえるので上手く射って誘導しよう

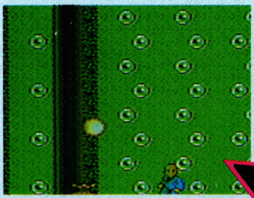
ガーリー寺院の最後の部屋だ。早めに5つの封印を解き経典を出そう。ライフメーターが最大の6になってない人は壺をとった後、一旦1—3にもどりこの面の壺を何度もとるようにしよう。

ガーリー寺院ボス大顔仏との対決!!



ボス部屋での操作は通常面とは多少異なる、弾は上下左右に撃ち分けられ、ジャンプボタンを押して移動すると倍の高さのジャンプをして移動する。この大ジャンプと普通のジャンプ移動を上手く使いわけて大顔仏の攻撃をかわし、顔を連射しよう。

◀ジャンプをうまく使って攻撃しないと食べられるぞ。



▶ボス大顔仏をやっと倒したシヴァ。まだ先は長い!

★ 攻撃用アイテム ● 防御用アイテム ■ プレート

AREA 2 マラカンド火山地帯とビマラ寺院

マラカンド火山地帯

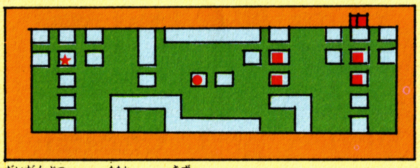
左下に出るハート、守護布を取り、突然ふりそそぐ火山弾や敵の攻撃に早めに備えよう。ビマラ寺院の入口そばには護符が隠されているので必ずとること。

◀火口付近の移動は2段ジャンプです早く

▶寺院の入口を撃つことによって入口はひらかれる。

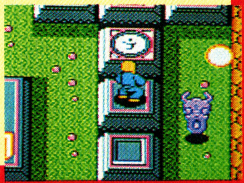
ビマラ寺院

2−1 ジャジャティは誘導作戦だ

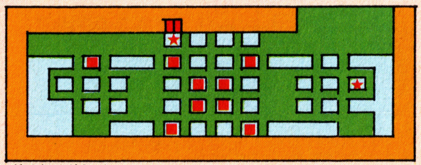


▼画面内をはねまわる白い玉はかなりやっかいな敵だ。早めにやっつけておこう

大顔仏との戦いで傷ついているシヴァの体を中央のハートを取って早めに回復させよう。画面を縦横に移動してじゃまなジャジャティはエリア1のヴィルヴィスと同じく早めに誘導しよう。



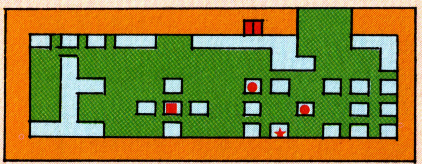
2−2 ン？ 見覚えのあるマークが



▼出口手前の金剛杵をまちがって取って武器を弱くしない様に注意のこと

画面左半分にはナンダマーク以外のものは何もないので、早めに中央にある8つの封印を解く作業にとりかかろう。右端から出現する大豆の化物シャプティパは、直線の動きが早いので注意。

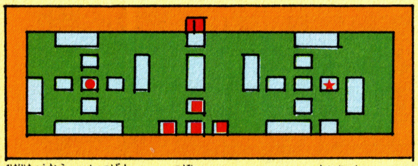
2−3 二段ジャンプで一揮に飛べ



▼経典を取った直後の敵の出ない安全なうちに1UPアイテムの魂を取れ

スタート時、真上にある3つの分裂プレートは、タイミングの取り方が難しい。中央のプレートに乗り、十字ボタンとAボタンを同時に押して2段ジャンプをしよう。一気に右へ移動だ。

2−4 ボス戦に備え、護符を取れ



▼4つの封印を解く時には、上から順次出る火に注意。先に橋をかけると安全だ

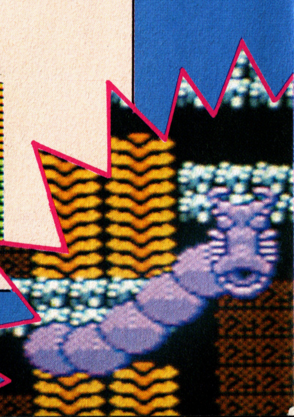
左中央に出現する壺は、シヴァの体力を考えて、タイミング良く取ろう。中央出口へ渡るための橋は敵キャラ、ラスプートゥを倒すと出現するぞ。ボス面に備えて右に出る護符を取れ。

ビマラ寺院ボス魔王カーリアとの対決!!

カーリアは顔を撃つ以外にダメージをあたえることができないので、2段ジャンプを多用して攻撃しよう。敵は弾を射ってこず、体あたり攻撃をしてくるだけなので、慎重に動きを見て、下の攻撃は2段ジャンプで、上はジャンプで下をくぐってかわそう。

◀カーリアも大顔仏と同様かみつき攻撃をしてくる！

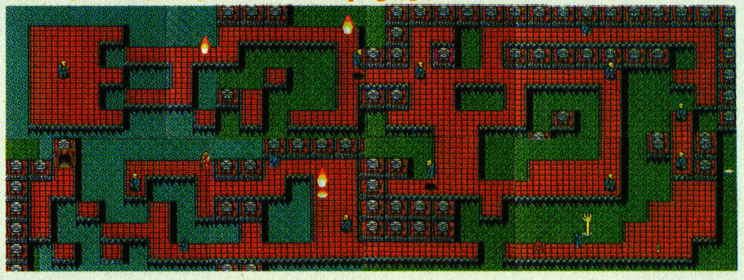
▶かまれなくても敵の体に当たるとダメージを受ける。



★ 攻撃用アイテム ● 防御用アイテム ■ プレート

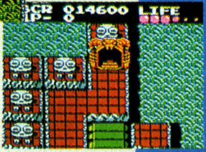
AREA 3 ジャンディアール寺院とガルダ寺院

ジャンディアール高原



毒草が生い茂り人型のストゥパーが林立するジャンディアール高原、ゲーム最後の地上面だ。体力に気をつけて進め、寺院の入口を7発射つと橋がかかり渡れるぞ

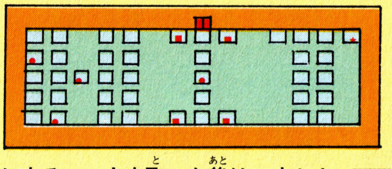
▼鍵がないとガルダ寺院には入れないぞ



▲色違いのストゥパーを射つとトラップが作動するぞ

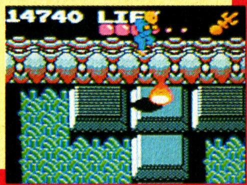
ガルダ寺院

3−1 踏むだけでは経典は出ないぞ

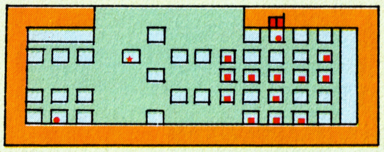


▼ペアの封印の間にある炎は、2段ジャンプでとびこえて、封印だけをふめ!

左にあるハートを取った後は、すかさず中央に行き、4つある封印を解こう。ここから経典を出すための条件が複雑になっていくぞ。ちなみにこの面は、封印を解き、パパパトムを殺すのだ。

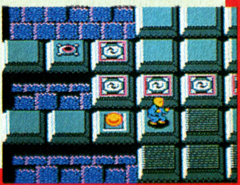


3−2 封印が10個も、ゲーム中最大

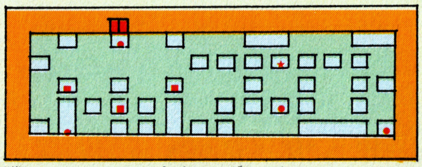


▼10個ある封印は黄玉をタイミング良く使い、敵のいないうちに即攻で解け

封印のプレートがゲーム中最大の10枚ある面だ。スタート後す早く中央の分裂プレートを渡り、右にかたまる10枚の封印を解くのに専念しよう。武器が弱くなっている時は数珠をとろう。

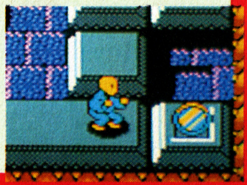


3−3 壺を取るのもタイミング

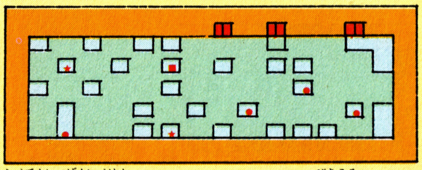


▼右角に出る見真鏡を取り忘れると、ボスの部屋へ行けないぞ、必ず取れ!!

左にある3つの封印をす早く解き、クリアーに備えよう。シヴァの体力の減り具合を考慮して壺を取るタイミングを計れ。クリアー条件は、封印を3つ解き、ルトラを殺すのだ。

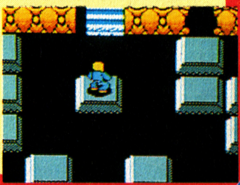


3−4 にせものの扉が2つも!



▼経典を取った後見真鏡を持って滝の中へ入るとそこがボス餓鬼玉の待つ部屋だ

経典出現条件は、ペルパトムを3匹殺すだ。開く扉は2つともにせもの。右はループで左は3−3への逆ワープだ。ライフが少ない時には、わざと3−3へもどり壺をとるのも1つの手だ。

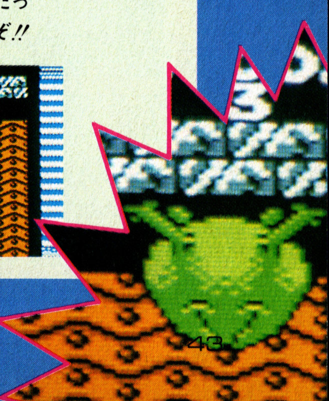


ガルダ寺院ボス餓鬼玉との対決!!

このエリアのボスは餓鬼を生み続ける餓鬼玉だ。それも今までとは異なり、ボス自体が3匹いるので、攻略はかなり難しい。地面をはう餓鬼を上手くかわしながら、端から1匹ずつ確実にねらい倒せ。護符があると1発で2匹の餓鬼玉に攻撃できるのでかなり有利だ。

◀白い餓鬼の死体にあたってもダメージをうけるぞ!!

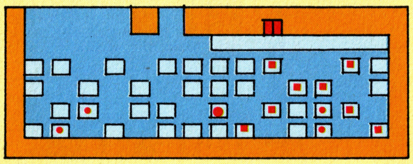
▶護符だと1回の攻撃で複数の餓鬼玉をうてるぞ。



★ 攻撃用アイテム	● 防御用アイテム	■ プレート

AREA 4 ダババ寺院内部

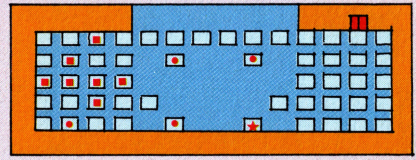
4−1 右側へ移り封印を解け



▼線対称に並ぶ8つの封印を、2段ジャンプを上手く使ってリズミカルに開けろ

画面左は重要アイテムが無く穴も多いから長居は無用。すぐに右に移動し10個の封印をときにかかろう。コンティニューの場合守護布をとり忘れないこと

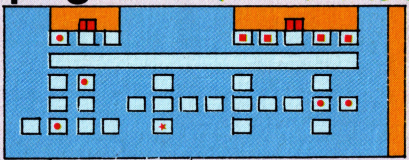
4−2 黄玉を使って封印を解け



▼ここの分裂プレートは、分裂のタイミングを良くつかみ、慎重に、確実に進め

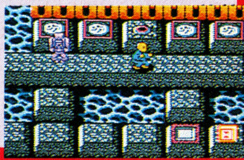
左の7個の封印は、黄玉を有効に使い、敵のいない間に解いてしまおう。右にある壺はクリアー前に必ず取り次の面の攻撃に有利になるように備えよう。

4−3 プレートにワナがある！

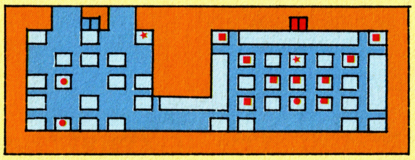


▼封印プレートかと思いきや、何と炎のプレートが出現。いらないものは出すな

2つ出るハートで、足りなくなったライフを補給しよう。4個の封印プレートの間には、トラップの炎プレートがあるぞ、出さないようにしよう。右の扉に入ると4−2へ戻ってしまうぞ。



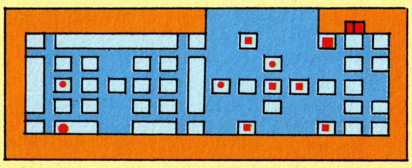
4−4 アイテムはタイミングをみて



▼この数珠をクリアー前にまちがってとらないこと。後の展開がきつくなるぞ

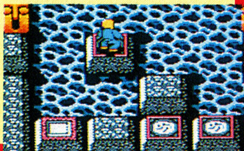
右に9個封印があるぞ、全て解こう。この面クリアー時にライフが4メモリはないときついぞ。そんな時は4−2まで戻り、壺を取って出なおそう。

4−5 隠しステージを発見!!

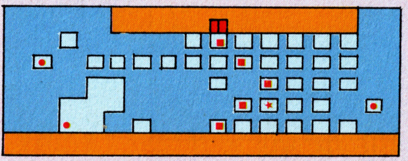


▼左下の封印の上に立ち、下に7発射ちフラッシュした後ここから上へ飛ぶと…

ハートを取りライフを回復させた後、中央6つの封印を解け。中段の封印の上にはパトムがいすわっているので注意。この面から隠れステージへ行けるぞ。

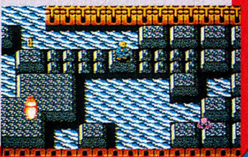


4−6 パトムは強敵、気をつけろ

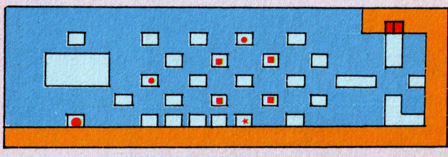


▼一列に並んだ5個の分裂プレート、渡れる時間は非常に短かい細心の注意を!!

左端のプレートには壺が隠されているぞ。これでライフを満たし一気に右へ渡り、封印を5つ解け。ここでも中段にパトムがいるので注意。



4−7 2段ジャンプでリズミカルに



▼ラブリーを殺して封印プレートを解かないかぎり、クリアーは不可能だ!!

2つ出るハートでライフを上手く回復させよう。1つおきに並んでいる封印パネルは、2段ジャンプをきめてリズミカルに解きクリアーしよう。

隠しステージ スタッフクレジットだ！

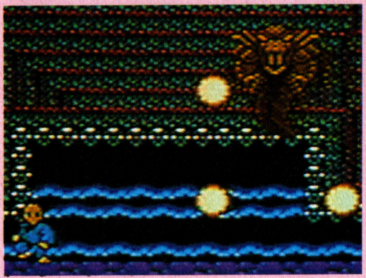
4−5で扉に入らずに、きまった手続きをふんで画面の上へ飛びこむと一気に4−8までワープするぞ。敵は全くおらずライフ満腹の壺があるので、ダババ戦を前に必ずよっておきたい。

◀ジャンプして鉄球をうちこむと

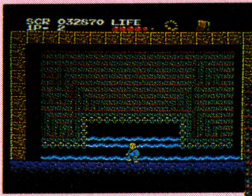
▶中央を射つとスタッフクレジットが…

★ 攻撃用アイテム ● 防御用アイテム ■ プレート

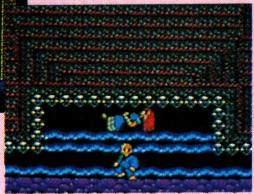
最終面　邪神ダババとの最終戦



いよいよ邪神ダババとの対決だ。ダババは地下から顔を出し、弾を3発ずつ撃ちながら空中飛行、地中にもぐる、のくり返しで攻撃してくる。飛行中は弾を撃つのでよけに専念し、攻撃をしてこない、はい出る瞬間と、もぐる時に近づき連射して戦えば攻略はラクだ。



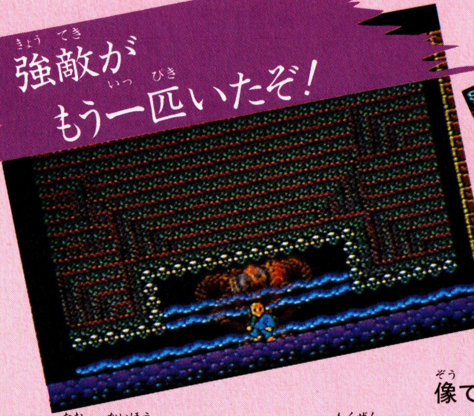
◀とうとう邪神ダババを倒したシヴァ。後は感動の…。

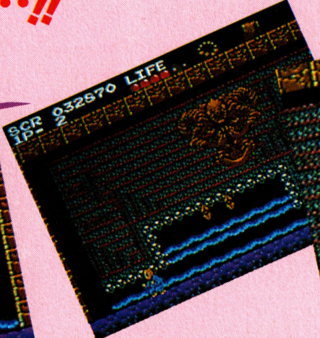


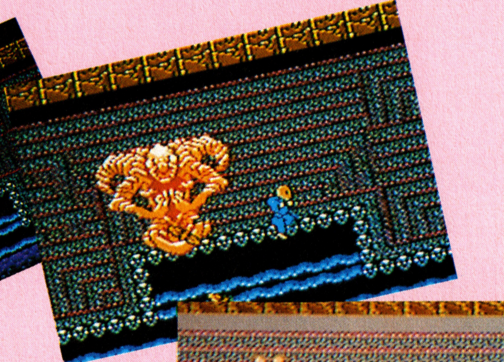
▶捕われていたターニャがゆっくりと降りてきた。

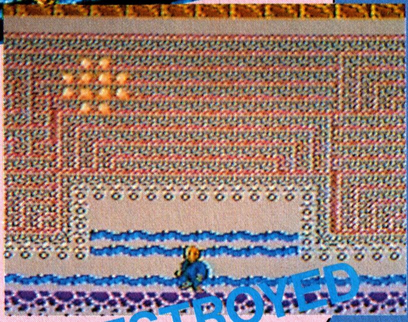
闘いは終りに見えたが…!!

強敵がもう一匹いたぞ!



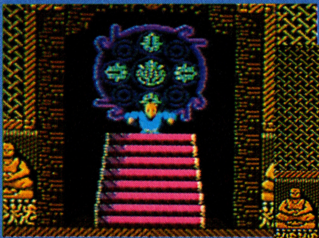


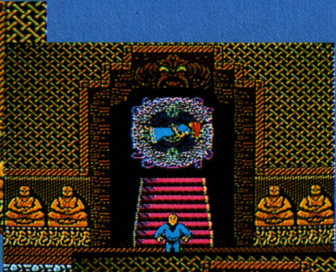




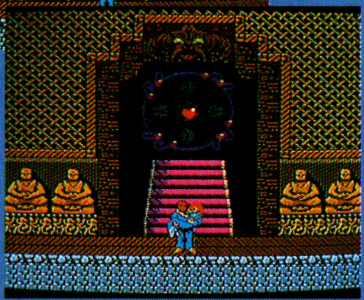
ダババを倒し解放されたターニャが目前におりてきたその時、突然ターニャの体が光り、大きな偶像となった。倒したのはダババではなかったのだ。ダババの本当の姿は、2本の大きな角を持つ巨大な偶像であったのだ。ダババは上空を左右に大きくゆれ動きながら、回転させたつぶてを3本なげて攻撃してくる。2段ジャンプを上手く駆使し、つぶてをよけながら顔に武器を14発弾ちこむと、倒すことができるぞ。

エンディングにはさらに深い謎が…





▼二人には愛が芽ばえ村には平和な日々がもどったかに見えたが…



ダババを倒してターニャをつれもどし、ダババ寺院を後にする悪僧ライデンによって復活させられた邪神ダババは、シヴァの活躍により葬られ、ターニャも無事救われて村に平和が戻ったようにみえたが、ダババ像の目はニブく光をはなつのであった。

二人に平和と安息の日がおとずれた?!

ジャンボウ

JONGBOU

ブロック&マージャン
ちょっと奇妙なくみあわせ

麻雀とブロック崩しが合体した、ぶっとび感覚のゲームが登場だ。ボールをあてて並んだ麻雀牌の全てを落とすか、その落ちてきた牌をとって麻雀の役を完成させるかすれば1ステージクリア。パズルとアクションのミックスサンド的なゲームだぜ。

CASSETTE	
	7月上旬発売
	¥4,980
	ケイ・アミューズメントリース

麻雀？

このゲームでの面クリの方法は2つ。全てのブロックを落とすか、落ちてくる牌を拾って麻雀の役を完成させることだ。だから、麻雀を知らなくてもクリアできることはできるけど、点数が低くなる。そこで、「役」について少し触れてみよう。麻雀で最初に配られるのは13枚。これに持ってきた1枚を加えて14枚で手は作られる。この内2枚は同じ物の必要があって、頭と呼ばれる。そして、残りの12枚を、3枚ずつの4組にわけ、それぞれ、同じ牌3枚か、順番3枚でそろえるとできあがり。といってもこれだけじゃまだだめで、一定の規則が必要だ。それが役なんだけど、全くそれを知らないなら、左上にあるドラをまぜればあがれる。本当の役は、聞いたり見たりして覚えよう。

花パイアイテムでい

ゲームスタートの時、牌は全て裏返しだ。これにボールをあてると表向きになり、種類がわかるようになる。そして、二度目にボールがあたった時に、牌が手前に落ちて来るのだ。これをパドルでキャッチすればばつも。自分の手牌のうちの、いらない牌と交換できるのだ。こうして役を作っていくんだけど、同じようにしてアイテムもとれる。下の4つは、そのうち特に面白いものだ。他にもいくつかあるぞ。

増点親変化

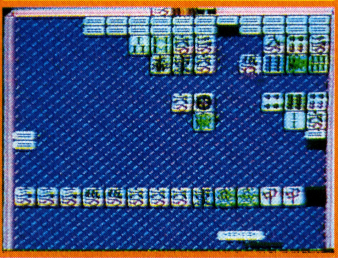
春

この牌を持って役をあがると、その役の点数が1.5倍（通常の麻雀での、親の番の点数）になる。例えば、満貫8000点が、ハネ満と等しい12000点になっちまう。

裏牌看破重波動

夏

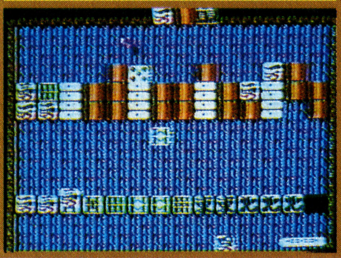
この牌をとると、画面上の全ての牌が表を見せる。これを有効に使うには、裏がえった所でスタートボタンを押してポーズをかけること。巨大な手役も狙えるぞ。



究極反射硬壁

秋

今、欲しい牌が落ちてきたっていうのに、ボールは反対側っていう悲劇を、ある程度防いでくれる。両サイドに壁がでてきて、ボールをはね返してくれるぞ。



安易役牌加参

冬

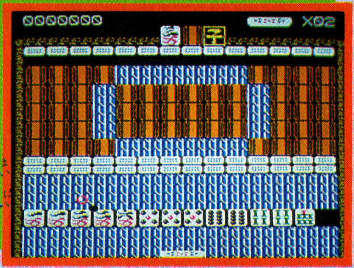
画面上の真ん中に表示されている牌がドラ。これが1枚あるごとに役がひとつつく。こんなうれしい牌を、さらに一種ふやしてくれるという、ハッピーなアイテムだ

ちょっつやってみるか

さて、今まで説明をしてきたゲームを、より理解してもらうために、実戦をやってみよう。挑むは、自称「鬼」のゲーマー。やるならでかい手をと、狙うは役満。おもいきり意気込んでスタートボタンを押したら、なんと、配牌（一番最初に配られる牌）は四暗刻をしたがっているのでありました。四暗刻は役満の代表的なもの。よーし。いっちょいくぜ！

一 おーっと、しょっぱなからこれはうまい。2枚組みや3枚組みがビシバシある。3枚組みを4つ合わせると、役満の四暗刻

ラッキーな配牌

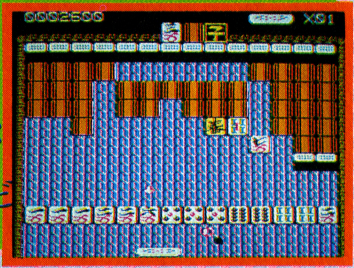


二 あちこちめくったあとで、ようやく一万（右端の牌）をつかむ。これで2つめの3枚組（暗刻）ができる。あと2つだ。

ずっぽしでい

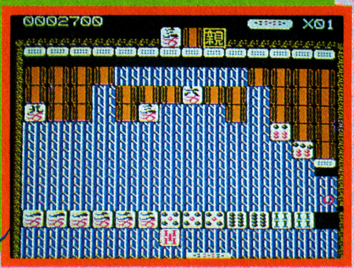
三 ここで□をひろう。ここで□をきれば、聴牌（あと一枚であがる手牌）だ。アイテムの「春」も見え、夢は48000点に

よしテンパイだ



四 なんと、今さっきめくった「春」をキャッチ。おまけに□まであるというこのうれしさ。親の役満48000点は近い!!

48000て〜ん



五 あんなに早くテンパっていたのに、なぜか□も□もでてこない。1ミスで残りパウスも0。めくっていない牌も1枚だけ

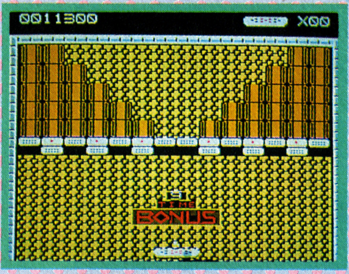
え、あと一枚!?

六 最後の牌は□！なんだよ、そりゃないよ〜。もうあがれないじゃないかよー。やられたー。あわれ、役満はパー!!

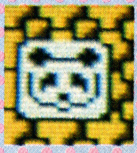
あがり目ナシ!!

ボーナスステージもあるで

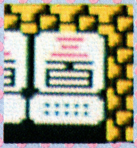
牌の中に、時々、□や□などが含まれていることがある。これをとってその面をクリアーすると、ボーナスステージに進むことができるんだ。この面では、点数や1UPアイテムなんかを、9秒以内にとり放題になってしまうんだ。



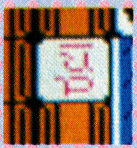
これが1つめのボーナスステージだ。ここをうまくクリアーするには、真ン中の百点棒をつぶして、ボールをとびこませるのが一番いい。うまくアイテムを使えれば、言うことはないんだけれどね。



◀このパンダちゃんは1UPアイテム。1列になって並んでいることが多いからまとめてとりたい。



◀みてのとおり、これは点数追加アイテム。他に百点のものなどもある。いかにも麻雀らしい点数だ



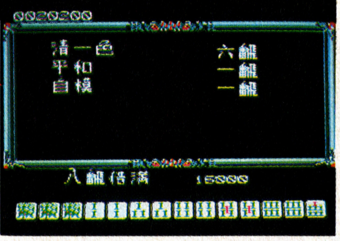
◀これも1UPアイテムなんだけど、名前がいかにもふるっていて、〝幸運一増殖牌〟っていうんだ

華麗なる手役

麻雀の〝役〟っていうのは、ようするに、きりのいい形にするってことなんだよね。例えば、同じ牌のペアを7つ作る〝七対子〟なんてふうにね。下の写真は、標準的なやつだ。

平和自模ドラ1

これで3900点。平和は、順番に3枚並んだものばかりで作る。麻雀の役の中でも、もっとも普通に出来る役の1つ



清一色平和自模

▲清一色は、同じ色の牌ばかりで作る役で、非常に得点が高い。これに、平和自模がついて、めったに見れぬ12000点

©1987 K AMUSEMENT LISING CO.／1987 SNR ELECTRONICS CORP.

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。〈ご注意〉違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは、絶対にコピーできません。

SNK
SNKGROUP
株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号 TEL.06-338-8188
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9433
通販
通信販売ご希望の方は、商品名・住所・氏名・電話番号をご記入の上、必ず現金書留で商品代金を㈱エス・エヌ・ケイまでおつりのないようにお送り下さい。尚、送料は当社で負担させていただきます。

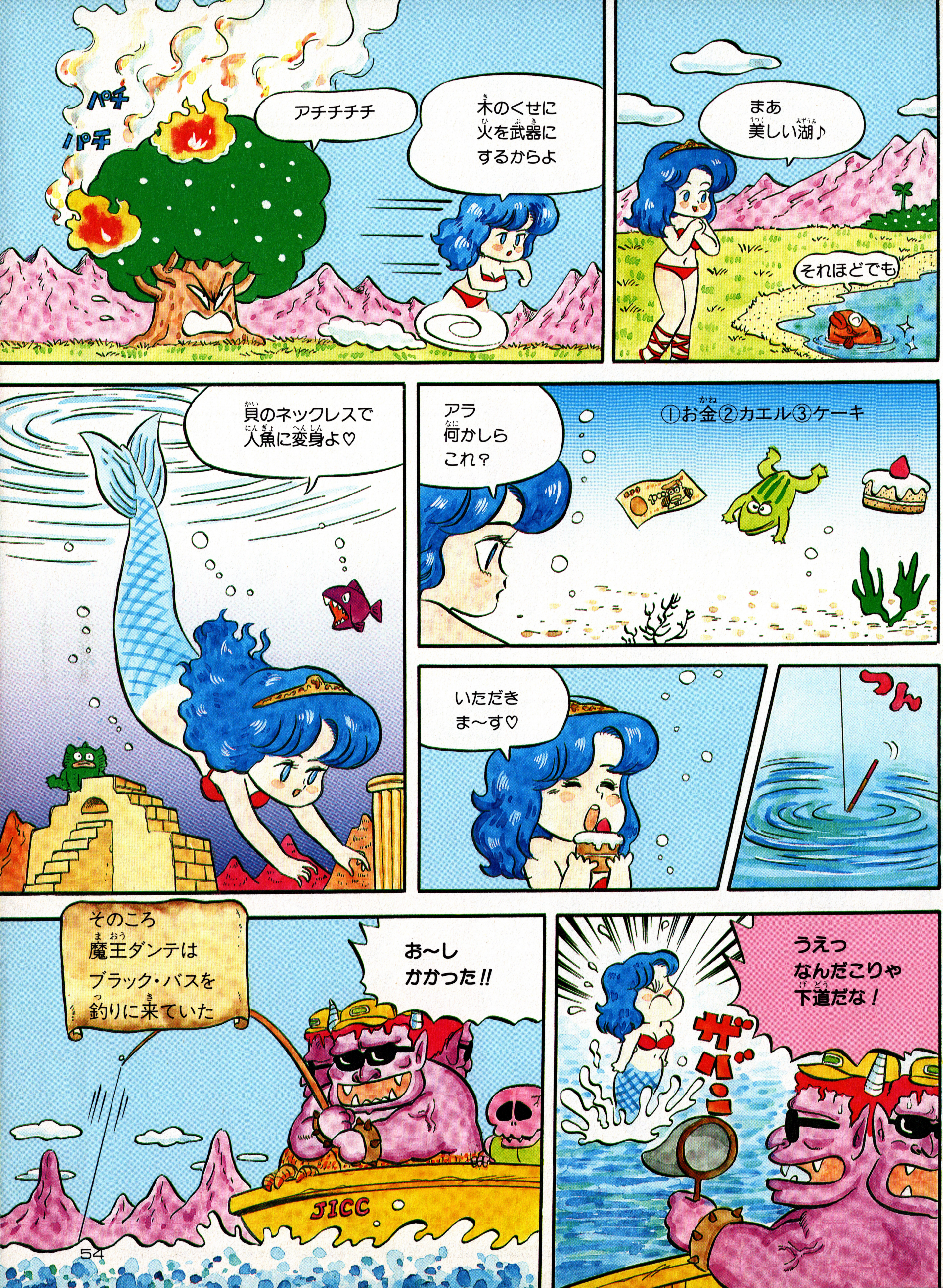
おハガキありがと ●**ゆかり**さんの日本語には賛成しかねます。やっぴー！も話し言葉ではカワイイですけど活字になると不気味ですよ。（**佐伯訓子**・大学生・仙台市）▶うーん。そういう意見もあるのか。わたしなんか話し言葉のほうが、コワイです。がっちょーん。（**ごいんきょ**）

おハガキありがと ●5月病だーっ!!学校に行きたくないよー!（松田謙・茨城県）▶もう6月だから、治っただろ？（ハルク）●つくづく日本って平和だ〜〜と実感させる雑誌でした。はい。（吉田敦子・16歳・札幌市）▶ホメられたのかな？（井）

おハガキありがと ●毎号、おもしろい雑誌にして世に出さなければならないというプレッシャーをはねのけて、より良くなっていくファミコン必勝本はビートルズみたいですね。（岩本健太・16歳・大阪市）▶おお、何という感動的なヨイショだ！岩本、いつもすまないねえ。（井）

おハガキありがと ●らん外にのっているのはアンケートハガキの内容なんですか？（**田中浩司**・17歳・鹿児島県）▶そーです。ハガキはぜーんぶ読んでます。（井）●こういうハガキなど整理するの大変でしょうね……（**梶山真貴子**・主婦・静岡県）▶そーでもないですよ。（**マッキー**）

おハガキありがとう ●「ごいんきょクエスト」がおわったら、「ごいんきょクエストII」が出てほしい!!（篠崎勝・15歳・群馬県）▶こうなったら、IIでもIIIでもやりますぜ。（ヒラ坊）●黒須さん、月刊宝島2月号のP104見ましたよ。（田村真一・17歳・豊川市）▶はずかしーよー。（黒須）


パチ
パチ
アチチチチ
木のくせに火を武器にするからよ
まあ美しい湖♪
それほどでも
貝のネックレスで人魚に変身よ♡
アラ何かしらこれ？
①お金②カエル③ケーキ
いただきま〜す♡
つん
そのころ魔王ダンテはブラック・バスを釣りに来ていた
お〜しかかった!!
JICC
うえっなんだこりゃ下道だな！
ザバー

おハガキありがと ●Jol.11のもくじのごいんきょ人形をつくったのは誰ですか?(**清家義一**・15歳・愛媛県)▶謎の大学生こと**伊沢貴志**くんでーす。ごいんきょのロッキー(P10)を描いたのも彼です。ところで、**目駄松**のお見合は失敗しました。希望者は写真を同封のうえ応募してね。

ギギ〜
あ
目玉焼
まあ
トンカツの上
こ・これは
もしかして…!?
姫さま
ここは「あかずの扉」
ではなく
「おかずの扉」
だったのね♪
おつゆ
言い伝えによれば
アテナの退屈症は
一生治らなかった
そうです

ⓒ1987 Nihon Bussan Co.,Ltd.
ん?
ウラウラも元気の出るゲーム。
PARALLEL WORLD
23世紀から時空間迷宮に巻きこまれた少年キッド。時代と時代をつなぐ「時の扉」を目指して敵の追跡をかわせ。でもこの扉、ちょっと考えないと開かないぞ!
わッ!
原始時代
江戸時代
戦争時代
現代
未来
?
ウタウマも カラウタも元気の出るゲーム。
ハラハラドキドキのアクションパズルゲーム
7月上旬発売予定!
御用
ダイナマイトを手に入れたら行動開始。
迷路に ぶつカル!
アイテムが 見つカル!
ホレホレ こみカル!
抽選で 1000名様にテレホンカードを掘り当てろ!プレゼント!
ジャンプ台でいっきに進んじゃおう!!
未来に戻ってきたキッド、さあもうすぐゴールだ!!
1メガROMカセット
希望小売価格
4,900円
ファミリー コンピュータ™用カセット
BOOBY KIDS™
05 ブービーキッズ
おなじみニチブツのパスワードキャンペーンがソフト発売と同時にスタート!問題はゲームの中に隠された4つの文字を探して言葉をつくるんだ。答は次の中にあるぞ。①クリップ ②クイック ③トラップ ④タラップ
●ソフトについている応募券が必要だから、取扱説明書をよ〜く読んで送ってね。
実物と多少異なります。
好評発売中
01 マグマックス
02 セクロス
03 テラクレスタ
04 クレイジー・クライマー
¥4,900
¥5,300
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
Nichibutsu
日本物産株式会社
ファミコンインフォメーション
☎(06)351-3841
本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号 ☎(06)353-5211(代) 〒530
東京(03)664-5271(代) 札幌(011)824-2571(代) 九州(092)472-7211(代)

インフォメーション

GOODS
キミのソフトの整理に大活躍!!
FCディスクカード20枚入ケース

去年発売された、ファミコンキャリングケース（10枚入）の兄弟分が発売されたぞ。ディスクカードの専用ケースだ。ディスクは20枚まで入り、正面の窓から、タイトルが一目で分かる。さらに、上部には解説書が、4～5冊入るブックスペースがとってあるし、これさえあれば、友達の家でファミコンしよう！　なんて時にもさっそうとでかけられる。部屋においておけば、ファミコンの周りの整理にも役立ちそう。ファミコンキャリングケースとそろえて持ちたいね。

発売中　￥700
（信光産業株式会社）

ALBUM
登場!!　パソコン・ゲーム・ミュージック
ジーザス/ガンダーラ/ウィングマン2

パソコン・ゲーム・ミュージックの第1弾がいよいよ登場だ。今回発売されるアルバムには、㈱エニックスの3作品、「JESUS」「GANDHARA」「ウィングマン2」が収録されている。作曲は、あの「ドラゴンクエスト」の作曲者、すぎやまこういち氏。ここまでいくと、ゲーム・ミュージックも、単なるゲームの効果音というだけでなく、音楽界に、大きな影響を与える芸術といえそうだ!!　6月21日発売予定。

CD：BY30－5169　￥3000　LP：AY25－0007／カセット：KSF1493　￥2500　（アポロン）

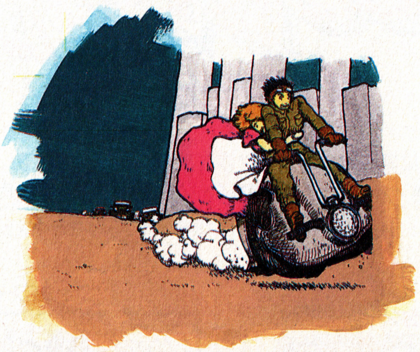
TOY
七転び八起きで、福を呼ぶ!!
笑福だるま工作基本セット

パンパンとかしわ手を打つと、右に左にごろんごろんとまわる「笑福だるま」。しかも、さかさになるたびに笑い顔を見せてくれる。これぞ、七転び八起きと笑う門には福きたるの究極のドッキング。キミに幸福をもたらしてくれることまちがいなしだね。田宮模型のおもしろ工作シリーズも早くも4作目。前回同様、自分だけのオリジナルパネルを作ってみるのも、おもしろいね。作り方もかんたんだし、手軽にできるから、キミのくふうしだいで楽しめるよ！

発売中　￥2300　（田宮模型）

TELEPHONE
アドベンチャー・ブックにサウンドアクションをプラス！
テレホンアドベンチャー『地層階級王国』

アドベンチャー・ブックの要素にサウンドアクションを加え、よりリアルなゲームが楽しめる、それが「テレホンアドベンチャー」だ。キミが代表インフォメーションに電話をかける。すると、ストーリーがはじまり、キミに、なん通りかの、選択肢が与えられる。そのうち正解は1つだけ、あとは、すぐにゲーム・オーバーになるか、いずれは、ゲーム・オーバーになってしまうというしくみ。正解を選べば、さらに次次と新しいシーンの選択が可能になるというわけ。みごとゴールへ到達すると、賞品獲得のためのキーワードが完成するというおまけもついてるぞ。この「テレホンアドベンチャー」すでに3回実施されていて、今回は4回目。期間は6月8日～7月7日だよ。



電話番号　東京03（236）9988／札幌011（821）9000／新潟025（267）7000／長野0262（35）8000／広島082（252）0000／宮崎0985（23）8140（アミュズメントクラブ・プロダクツ）

ファミコン界初のRPP

そしてまた、キミの前に立ちはだかる新たなる謎！
ヒラ坊の運命やいかに!!

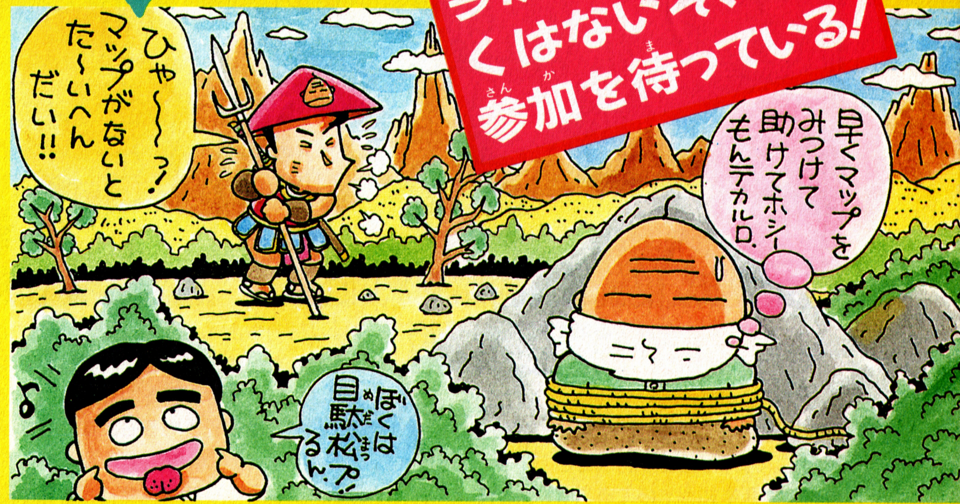
ごいんきょクエスト

読者プレゼント

今からでもまだ遅くはないぞ、君の参加を待っている！

ストーリー

ついに、ごいんクエは佳境を迎えた!! 目前に立ちはだかる敵を、持ち前のヤマ勘と運の強さだけで倒した勇者ヒラ坊。彼はごいんきょをさらったタンスニハーゴンを探し出すべく、さらに謎の奥深くへとつき進むのであった。しかし！ ごいんきょの行方を知る手がかりはなく、ヒラ坊の旅の資金は底をつきつつある。そこでヒラ坊は、双子の弟に助けを求めるのだが、「アホらしい！」の一言で断わられてしまう…。



こいつがゴールドカードだぜ！

GOLDは有効期限なし。大切にしよー!!

さーてと、君のゴールドカードはどのぐらい貯まったかな？ まだまだ足んないよーっ！ というキミはフライデースペシャルを買うってのもいいテだよ！ 30ゴールドもついてるぜィ!! しっかり貯めてね。

〈キリトリセン〉

究極のロールプレイングプレゼント

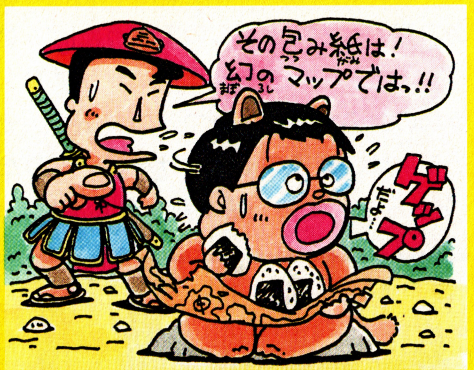
ごいんきょクエスト

極秘入手

これがごいクエワールドだっ!!

明かされたごいクエの謎!!

このMAPを手にしたことで、ヒラ坊の旅の様子は、明快なものとなった。いままで約2ヵ月、今回で4つめのポイントをクリアしたワケだが、ある情報によるとこの大陸で得た経験値は海を渡って次の大陸へ行くと役に立たないらしい。つまり、ごいクエワールドではゴールドは、全大陸共通だが、経験値には有効期限があり、現在の大陸にいるうちに経験値をつかってしまった方がトクだっ！　とゆーことだ!!　ろうかの門までアト2回！　そこを通れば新たなるヒラ坊の冒険が始まる。君はどのアイテムを手に入れることができるかっ!!



勇者ヒラ坊、試練の道

ヒラ坊はとうとうMAPを手に入れた！　思えば長い道のりであった。今まで竹ヤリと刀しか持っていなかったヒラ坊はここで、やっと自分のいる場所を知ったのである!!　地図をよく見てくれれば今までにヒラ坊の歩んできた苦難の道が分るハズだ。老齢者の城からごいんきょが連れ去られ、ヒラ坊は何が何だか分らないままに行方を追って旅に出た。城のはるか北、勇者のはずみでちょっとしたハズミからアイテム表を手にした彼は、プレゼント欲しさに旅を続けるが、ついに資金が底をつく。リリーズに住む双子の弟に助けを求めるも、すげなく断わられ、仕方なく水くみの洞窟で、アルバイトをして資金をかせごうとした。しかし、水くみのバイト料は現物支給で、ヒラ坊が手にしたのはこの一枚のMAPであった。この大陸ではあと2回の試練が待っている。ごいんきょは何処に！　プレゼントはいかに!!　さらに旅はつづく…。

キリトリセン

行く手をはばむ新人敵キャラ！

君の頭脳で倒せ!!

HPを得るためにはまず敵キャラのクイズ攻撃を破り経験値を得なければならない。強い敵ほど経験値は高いぞ！　さらに運が良ければ敵が宝箱(プレゼント)を落として行くかも!!

MAPを手にしたヒラ坊は、さらにサンマトルヤの城を目指して進む！　ここに立ちはだかる敵キャラは、今までにもまして強敵であると言えよう!!　君自身の頭脳レベルを考えて戦う敵キャラを選ぼう。ヤマ勘を信じて強敵に挑むのも良し、確実に経験値をかせいでいくのも良し。すべて君の実力次第だ!!

軍配アリ

Q 次のゲームの中で最高得点が一番低いゲームはどれでしょうか？

1 ガルフォース　2 スカイキッド　3 ドラゴンバスター　4 けっきょく南極大冒険　5 ルナーボール　6 火の鳥　7 闘いの挽歌　8 キングコング2　9 ドラえもん　10 クレイジークライマー

〈落とし物〉

ポケッタブルゲーム
抽選で50名

サイグローブス

Q ファミリージョッキーのG I レースは、現実にある重賞レース名が使われています。さて、実際の重賞6レースを全て出走すると走行距離は何mになるでしょうか？
(天皇賞は11月開催とします)

1 10000m　2 15000m　3 16500m
4 19500m　5 40000m　6 22000m
7 30000m　8 15700m　9 44000m
10 17700m

(ヒント)ファミリージョッキーでは22000mです。

〈落とし物〉

エキスパンダー
抽選で20名

いきのいい死体

Q ルドルフ陽一君のお父さんは、手に職をもつ立派な人です。さてどんな職業の人でしょうか？

1 植木屋　2 競馬の予想屋　3 サンドイッチマン　4 ゲームデザイナー　5 大工　6 フランス料理のシェフ　7 葬儀屋　8 陸上自衛隊員　9 産婦人科医　10 亀仙松ちゃん

〈落とし物〉

エンピツカジリ　**抽選で5名**

⬆この「軍配アリ」のアイテムは滋賀県の村田周子サンからいただきました。彼女には30EXあげちゃう!!

究極のロールプレイングプレゼント

ごいんきょクエスト

これがHP別アイテムだ!!

ここにあるのが、HP別にキミが手に入れることのできるアイテムだ／ 目標を決めて経験値とゴールドを集めるのがカシコイやり方というものだ。自分のレベルが今どれくらいか確かめてみよう〃 HPの計算法はとても簡単。経験値＋ゴールド数＝HPだ。

⬆ディスクシステム 6200HP

⬆アスキースティックターボジュニア 2900HP

⬆ツインファミコン 7800HP

⬆アスキースティックIIターボ4800HP

⬆ディスク・ソフト 920HP

⬆カセット・ソフト 1580HP

⬅勇者のお守り 150HP

⬅ごいんきょバッジ 85HP

ごいんきょクエスト 応募券 Vol.12

HPを上げると手に入るプレゼントはこんなにリッチ！

ごいんきょバッジ 胸にキラリと光るごいんきょオリジナルバッジは、毎週抽選で100名にプレゼント／	85HP
勇者のお守り 持ってるだけで力がわいてくる、ごいんきょクエストオリジナルお守り（抽選で50名）	150HP
ディスク・ソフト 最近はディスクの種類もドーンと増えたね。さて、君はどれが欲しいのかな？	920HP
カセット・ソフト ドラクエIIからファミリージョッキーまで、お好きなソフトをどれでも一本プレゼント／	1580HP
アスキースティックターボ・ジュニア ファミコンキッズなら必ず持ってなくちゃの普及版。まだ持ってない君にあげちゃう	2900HP
アスキースティック・IIターボ ジョイスティックの最高峰！ 連射の極みがココにある。高橋名人になりたいキミに!!	4800HP
ディスクシステム 今や一家に一台の必需品。なくちゃならないディスクシステム、手に入れておくれ／	6200HP
ツインファミコン 欲しいだろ!? そりゃもうトーゼンだよね。だからこそ君にあげようツインファミコン	7800HP

望みのモノがキミのモノ!!

必勝テク道場

ごいんきょクエスト

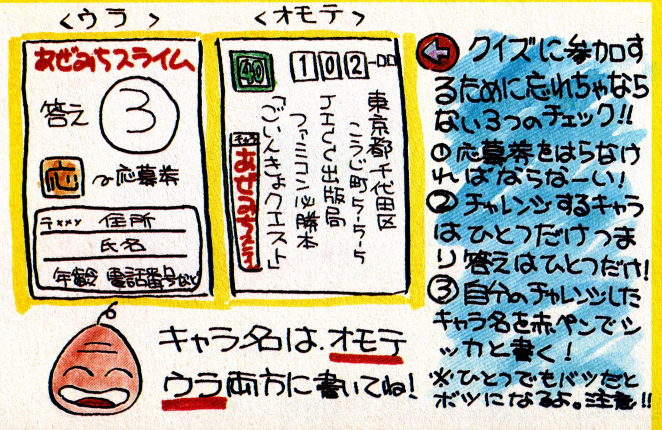
ゲーマー ヒラ坊

アルバイトといえばですね。ボクは小学5年の頃からスね。みかん畑のガイドつーのをやってたスね…。

Q さっそくごいんクエを始めちゃった私。ゴールドもためたし、経験値もそれなりにあるわ。で、このHPを一体どーすればいいのかしらん…。 貢ぎ物・手作り餃子 えみこ(16歳)

HP、しっかりためたら即応募

A そースね。餃子も女の子も好きでスからね。親切テーネーにヤラしてもらいます。まァ短刀直入にいいますとね、欲しい！ と思うアイテムがありましたら、HPがたまり次第に送っていただきたいスね。送り方はといいますと、欲しいアイテム分のゴールドカードと経験値カードを封筒に入れまして、左と同じ住所に送って下さい。このとき「ごいんクエ・アイテム係」としっかり赤で明記して下さい。封筒のウラには君の住所、氏名、欲しいアイテム名、HP数をきちんと書いて送って下さい。ではよろしくお願いしまス。



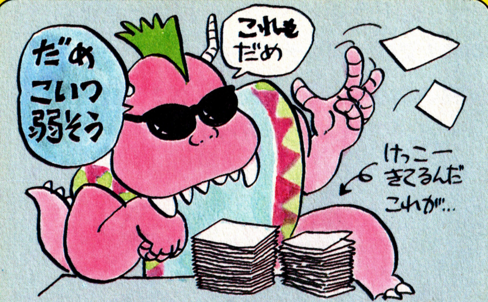
前回の答

それではどーぞ！ 答あわせだよ!!

Q－うずらもくら＝⑦六三四の剣

Q－ラリホーアンコ＝③みどり

Q－メカコニシキ＝⑥猿渡哲也



ファミコン問題大募集!!

君のファミコン知識をひけらかすチャンスだよ。敵キャラの出す問題を君に作って欲しいんだ！ ファミコンに関する問題をつくって（もちろん答も）送ってちょ。すっげー問題にはすっげー経験値をあげよう!!

今回のクイズのメ切りは6月12日だ!!

宝島 PG BOOKS

PGブックスはパソコンゲーマーのバイブルです。

シミュレーションゲーム入門②テクニック編

①スタート編よりも、さらにもう一歩突っ込んだ高等テクニックを解説。最新ソフトも多数収録!!

収録ソフト　大戦略II、三国志、信長の野望全国版、アート・オブ・ウォー、蒼き狼と白き牝鹿、地球防衛軍ほか人気ソフト計15本!!

●マイクロデザイン
●A5判／定価1,700円

シミュレーションゲーム入門①スタート編

思考力を試し、プロセスを楽しむ、シミュレーションゲームの入門書!!

収録ソフト　三国志、信長の野望、現代大戦略、A列車で行こう、シティーファイトほか。

●マイクロデザイン
●A5判／定価1,600円

ロールプレイングゲーム必勝本II

豊富な画面写真と詳しいマップで解説したパソコンゲームガイドの決定版!!

収録ソフト　ザナドゥ・シナリオII・覇邪の封印、レリクス、メルヘンベールII、ブラスティほか。

●本郷アキラ
●A5判／定価1,600円

MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本①

人気急上昇!! MSXメガROMゲームの必勝本。MSXファン必読の一冊!!

収録ソフト　ロマンシア、悪魔城ドラキュラ、レリクス、キングコング2、ハイドライドIIほか。

●パラダイム
●A5判／定価980円

大人気パソコンゲームソフト ロマンシアの世界は夢いっぱい。

ロマンシアハンドブック

6月15日発売

冒険大好き、〝ロマンシア〟大好き人間におくるはじめての愛蔵本!!ロマンシアの秘密が、今、明らかにされる!!

♥ロマンシア・バックストーリー
♥完ぺき版エリアマップ♥必敗法
♥裏バージョン♥公開／開発秘話

●日本ファルコム㈱／宮本恒之
●A5判／定価980円

ザナドゥファイル

モンスター、アイテムをイラスト・写真で完全紹介。必勝法ほか情報満載。さらにボードゲーム版ザナドゥ付き!!

●日本ファルコム㈱／宮本恒之
●B5判／定価1,500円

ゲームブック ザナドゥ

あのザナドゥがゲームブックになって登場! アイテムカード&モンスターで楽しめる初の3Dゲームブックだ!!

●日本ファルコム㈱／宮本恒之
●B5判／定価880円

JICC出版局

アドベンチャーノベルス

ADVENTURE NOVELS AN

ゲーム+小説の面白さ

EAGLE JUNCTION

囚われた政治家を救え！国際テロ鎮圧部隊"イーグル"の秘密作戦！

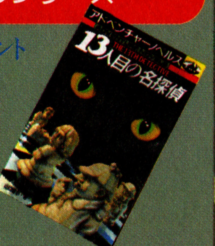
■定価680円

イーグルジャンクション

最新刊 6月10日発売!!

本が戦場だ。実戦シミュレーション!!

オリジナルシリーズ



新しいエンターテイメント

妖法記　辻真先著

13人目の名探偵

山口雅也著

■定価各500円

ウルティマシリーズ

世界人気No.1ゲーム、ソフトをノベライズ！

ウルティマI～IV

■定価各680円

映画シリーズ

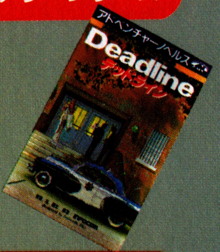
スクリーンの興奮がよみがえる！

エイリアン2

ゴーストハンターズ

■定価各780円

INFOCOMミステリーシリーズ



ニュータイプの謎ときミステリー

ウィットネス

サスペクト

デッドライン

■定価各680円

INFOCOMゾークシリーズ

地下帝国ゾークを旅する少年グレイ！

ゾークI・II

■定価各500円

ゾークIII

■定価680円

INFOCOM魔法シリーズ

不思議な魔法を駆使する呪文がカギだ！

エンチャンター

■定価500円

ソーサラー

スペルブレイカー

■定価各680円

国内人気ソフトシリーズ

パソコンゲーマー必読！

アステカ

ザ・スクリーマー

帝王の涙

夢幻の心臓II

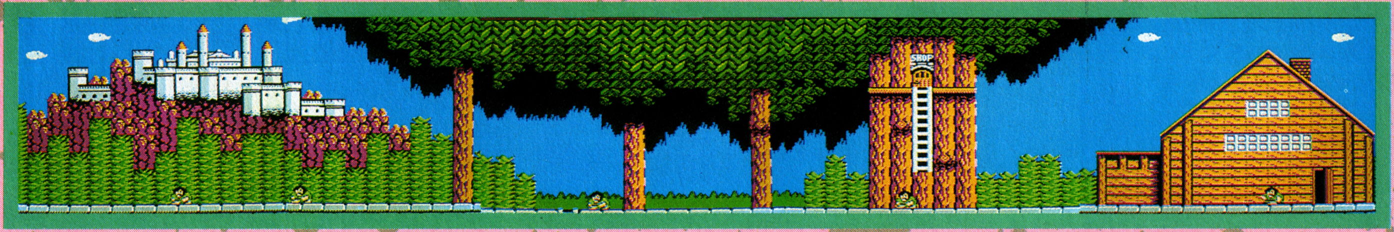
ウィル

カーマイン

■定価各680円

JICC出版局

4人のキャラを使い分けるニュータイプ!

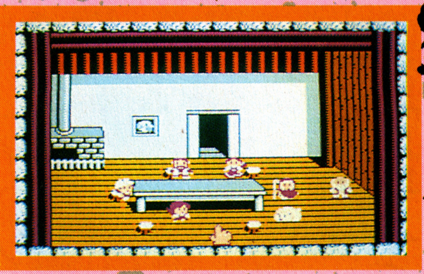


ドラゴンスレイヤーⅣ

フォー

ドラスレファミリー

昔々、暴れまくるドラゴンを退治した英雄の伝説があった
しかし、邪悪な力は消えず
ついにドラゴンは復活を果たした
今、再び必要とされる太古の力
英雄の血を受けつぐ一族は、ついに立ち上がった………

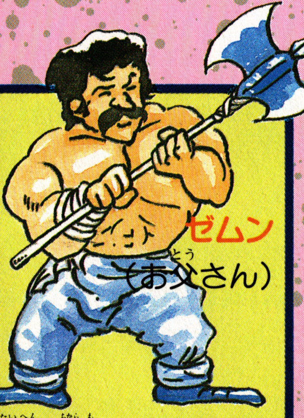


伝説の勇者の血をひく、ドラゴンスレイヤー一族

CASSETTE	ナムコ
	7月上旬
	￥4,900

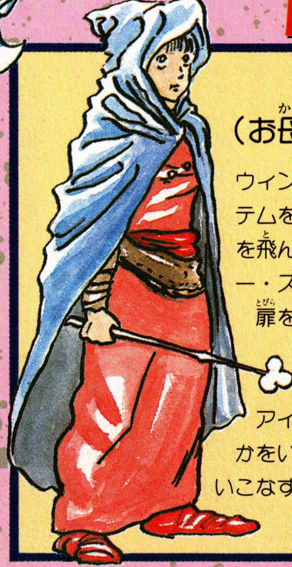
ドラゴン・スレイヤーのシリーズは、もともとはパソコン版で3作も作られたほどの人気シリーズだ。ファミコン版はナムコから発売ということで、よりファミコンゲームとしてのグラフィック要素が洗練されている。そして、何よりこのⅣでは、家族4人にペットが1匹のキャラクターを、場合によって使いわけるという新しい形のRPGアクションになっているんだ。さて、この魅力アップしたドラゴンスレイヤーを、君はほってておけるかな。

ドラゴン退治が使命の個性派一家



ゼムン（お父さん）

大変な力持ちで、グローブのアイテムを使って、特定のブロックを動かすことができる。地下面の障害ブロックの前などで、力を発揮する。



メイア（お母さん）

ウィングのアイテムを使って空を飛んだり、キー・ステッキで扉を開けられるなど、魔法のアイテムなんかをいろいろ使いこなすことができる。

ロイアス（お兄さん）

とりたてて力を持っているわけではないけれども、家族の中で唯一人、ドラゴンを倒せる剣、ドラゴンスレイヤーを使うことができる。

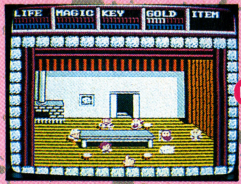
リルル（妹）

ジャンプ力があるので、他の3人がいけないような所にもいける。また、マトックなどの魔法のアイテムを、少しだけ使うことができる。

©日本ファルコム㈱/㈱ナムコ

旅仕度を整えて、いざ出発！

このゲームで冒険にでられるキャラ達は、家族のうち４人と１匹。この中から１人を選んで出発するんだけども、洞窟の中の障害を通り抜けるには、各キャラの個性が必要なんだ。お父さんはバカ力で、お母さんは魔法で、妹はジャンプで障害を通り抜ける。しかも、これらの力はアイテムをとることで発揮されるんだ。この選択でゲームの内容が決まってくるから、慎重にえらぶ必要があるぞ。



だれが冒険に出るかを決めたら、持ち歩くアイテムを選択

宿屋は、回復とアイテムの選択ができる

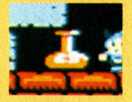
──「僕は今度何を持っていけばいい？」ロイアスがそう言うと、おじいさんはこう答えてくれました。「そうさな、このファイアロットなぞがよかろう。戦いには役立つぞ」ロイアスはその言葉に従いました。

４つの宝冠を集めて最強の剣を手に入れろ

アイテムを探して洞窟の中をいったりきたりこいつは手強い。

このゲームでは、アイテムをとることこそ目的といってもいい。とにかく、ドラゴンを倒すためにはドラゴンスレイヤーがいるし、ドラゴンスレイヤーのためには宝冠がいる。そして、宝冠を探し歩くためにはたくさんのアイテムがいるといった具合いに、ゲーム内容を左右するほど重要だ。

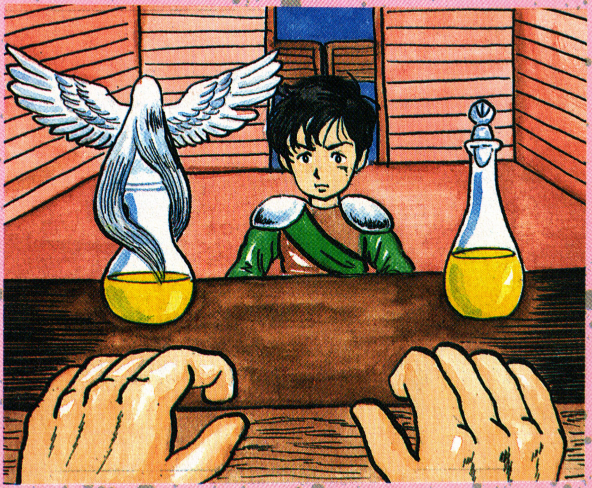
パン
LIFEが５増える。ザコキャラの多くが持つ



ポーション
MAGICが５増える。宝箱内の物なら全回復

ゴールド
お金のこと。宿屋やお店で使うことになる

カギ
宝箱やドアを開けるために使用するもの

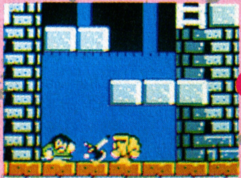


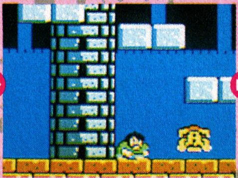
──「なんでエリクサーが706ゴールドもするんだ。他の店ならせいぜい500ゴールドのものだろ!?」ロイアスの驚きをよそに、店の親父はいったものだった。「いやあ、こっちも命を張っての商売ですからね。」

戦いによって道はひらかれる

アイテムは、お店で売っているか、特定の場所に落ちている。売っているものを買うには当然ながらお金が必要だ。そして、ゲームの中でお金を手に入れるには、敵キャラを倒して手に入れるか、宝箱を見つけるかのどちらかだから、どうしても敵のザコキャラと戦わなくてはならないというわけ。とにかく洞窟の中は、アイテムの力をつかわないとどうしようもない所ばかりだから、とりあえず必要な物を目標にお金を貯めよう。

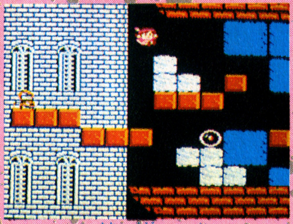
お店によって売り物の値段がちがう





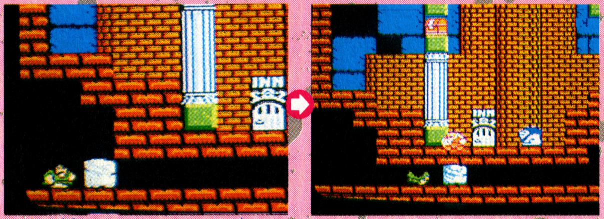
敵キャラに一撃を与えてひっくりかえす。するとゴールドが出現。すかさず手に入れよう。

一致団結、協力し合って進め



リルルなら高い所でも行きつける

洞窟はだいたい4つのエリアにわかれていく。それぞれのエリアには宝冠がかくされていて、この宝冠をとることが第1の目的なんだ。ただし、4つのエリアはそれぞれ異った特徴を持っているから、それに合ったキャラクターを選ぶことが必要だ。お父さんはブロックの多いエリアに、お母さんは魔法のいりそうなエリアに、リリルはジャンプ力を活かせそうな所といったふうにね。



お父さんがグローブを使えば、こんなブロックぐらいらくちんだ

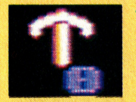
──「よいしょっと」父ゼムンが力を入れはじめると、通路を塞いでいた岩が転がりだした。化物どもはあわてふためいて逃げだし、父ゼムンはゆうゆうとその狭い通路を通り抜けてゆくのだった……。

エリクサー
LIFEが0になった時、最大まで回復が可能

ローション
MAGICが0になった時、最大まで回復する

ヒット・ロッド
お母さんだけ使え、ブロックをはねとばせる

ファイア・ロッド
通常攻撃の武器の飛ぶ距離が2倍になる



マトック
特定のブロックをこわす事ができるアイテム

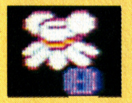
キー・ステッキ
カギがない時にでも、扉を開くことができる

パワーナックル
装備をすると、攻撃の威力が4倍になる

パワード・ブーツ
モンスターの上に乗った時、ふみつぶせる

ウィング
MPを消費して、空を飛ぶことができる

クリスタル
地下の迷宮内にいても、地上へワープできる



アーマー
MPを消費し、モンスターを体当りで倒せる

シールド
小ボスの放つたまをはねかえすことができる

ジャンプ・シューズ
MPを消費するが、ジャンプ力が大きくなる

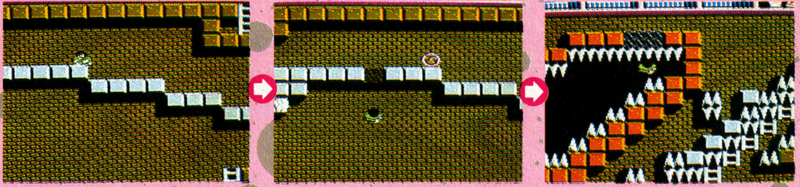
グローブ
お父さんだけに使え、ブロックを動かせる

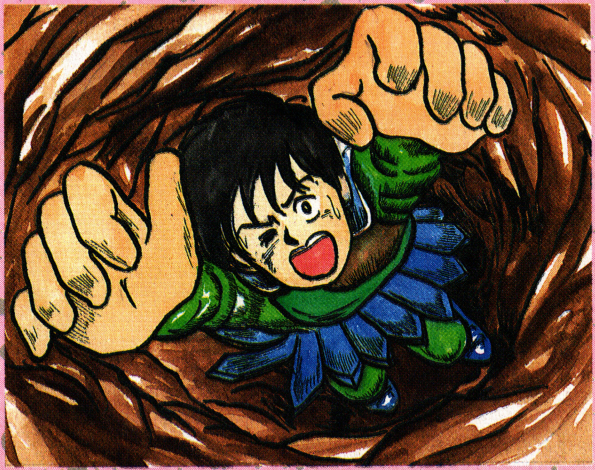
クラウン
ドラゴン・スレイヤーを得るのに必要となる

ドラゴン・スレイヤー
ドラゴンを倒すことのできる唯一の武器だ

危険な落とし穴、そして迷路

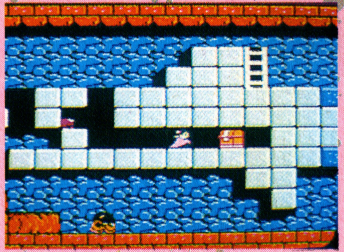
一見なんでもなさそうな面も　実は落とし穴がしっかりある　しかも、ここでは二重の穴だ





──「この床、ちょっとおかしいな?」そう思った時にはもう遅く、ロイアスは床にポッカリ開いた穴から、まっさかさまに落ちてしまった。「いってー」ぼやきつつ立とうとする前には敵が……。

洞窟内には、時々、落とし穴などのワナがしかけられている。空中に浮かんでいるブロックの上を歩いていると、スポッと足場がなくなり、まっさかさまだ。別にこれで終わりじゃないけど、道に迷ったり、体力を失うワナと連動したりしているのがキツい。あやしそうなブロックの前では一度立ち止まり、そのブロックとの間でジャンプをすれば安全を確かめられるはずだ。もっとも、近道になる事もあるけどね。



複雑な迷路は、頭を使ってクリアーする

磁界少年 メット・マグ
+マット・メグ

DOG
7月3日発売
¥3,400

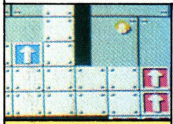
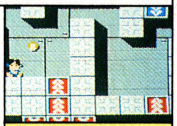
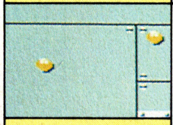
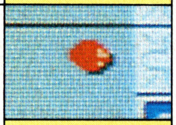
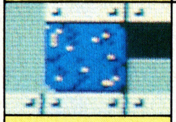
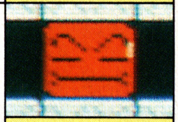
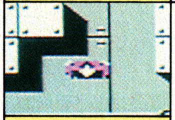
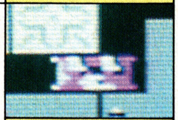
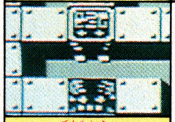
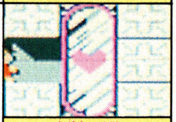
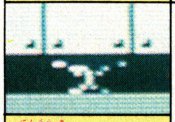
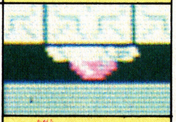
久々に期待度◎の迷路型アクションゲームの登場だ！タイトルもキャラクターも全て男の子用、女の子用に分かれているという新しさ。磁界に入ってしまったマグ君、彼を追うメグちゃん。何とか2人を引き合わせよう。

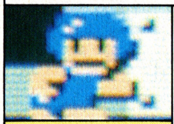
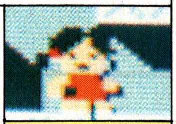
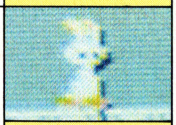
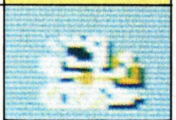
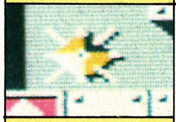
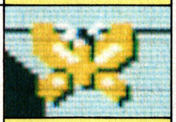
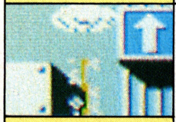
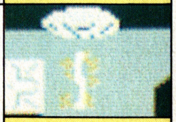
磁界全100面突破のための科学と学習

基礎学習

◆◆◆アイテムの実践◆◆◆　　◆◆◆敵キャラの研究◆◆◆

マグ君が1つのステージをクリアするためには、その面にあるチップを全て取らなくちゃならない。アイテム、キャラを最初によく研究して、どんどん障害物をクリアしていこう！

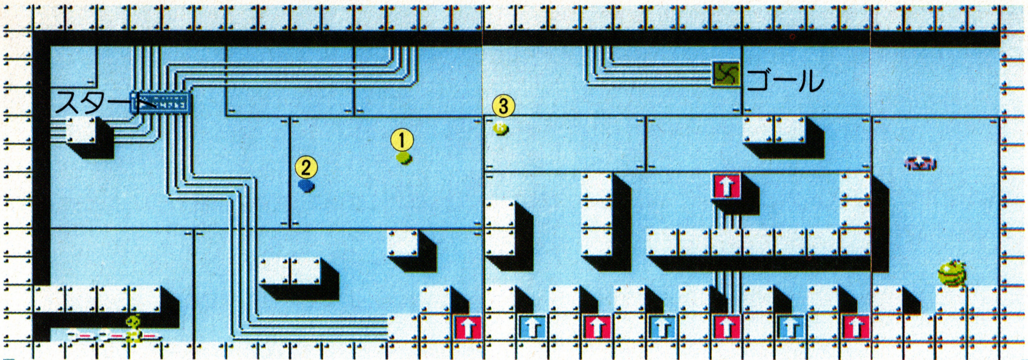
マグの場合	アイテム	メグの場合
 磁力ブロック	赤はS極、青はN極で、矢印の向きが磁力を表している。マグ(メグ)がこれに引きつけられると動けなくなるから気をつけよう。	 磁力ブロック
 マグチップ	N、S、Rの3種類がある。自分の色と別のチップを取ると極性が変わることを忘れないように。出口へと近づくための基本だよ。	 マグチップ
 マグネタイト	大きい顔で磁界に居座っている邪魔物。磁力ブロックと同じようにS極とN極の2面を持っているので、ウマク使うと、とってもお得。	 ヒロユキ
 タラップ	エレベーターのようなもの。絶えず上下左右に動いているから乗って移動もできるし、マグネタイト（ヒロユキ）も運べるよ。	 タラッパー
 転送機	2つで1組になってワープ装置の役目をする。だけどマグはスイッチの入っている方、メグはハートマークの方からしか作動しない。	 魔法の鏡
 転送機のスイッチ	このスイッチを押せば転送機（鏡）を自由に操ることができる便利なアイテム。何度使ってもかまわないのがうれしいね。	 鏡のスイッチ

マグの場合	キャラクター	メグの場合
 メット・マグ	ファミコン大好きのマグ君。やさしくてしっかり者のメグちゃん。磁界迷路に入ってしまった2人を助けてハッピーエンドにしてね。	 マット・メグ
ベーダ	ベーダは体当たりに弱いが、ヒスビットは人が来ると体当たりをする。かんだりヒステリーをおこしたりの変な動物だが憎めない。	 ヒスビット
クラブ	あの便利なマグネタイト（ヒロユキ）を排除しようとするにっくき磁界のガードマン。せっかく運んだ物を落とされないように注意。	ガドン
アイアン・バーガー	マグ君は電磁波でダメージを受けるが、メグちゃんは和尚の「喝」で弱くなってしまう。何といってもやっぱりメグちゃんは女の子。	 和尚
 トゲボウ	トゲボウは一見星のようで、ウイムは美しい蝶のよう。だが、実は大敵。さわっただけでダメージを受ける。黄よりも青の方が強いぞ。	 ウイム
 クラウニィ	クラウニィには充分気をつけて欲しい。感電すると体がガイコツになってしまうほど大きな衝撃になるぞ。たかが雲と侮るな！	 クラウニィ

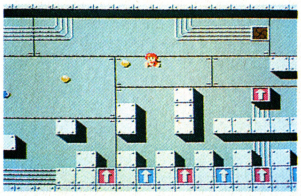
♡操作方法とポイント

スタートキーでポーズ機能が使え、その時十字キーで画面をスクロールするとステージ全体が見られるのだ。クリアした時のタイムポイントが得点。0以外でクリアすると1人増えるぞ。磁力に捕まったらセレクト＋十字キーを下に。

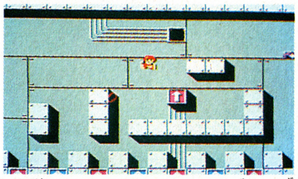
©1987 THINKING RABBIT



このステージは、特に迷路が激しく入りくんでいるわけではないが結構頭の回転の早



さが要求されるところだ。ベーダは人の気配を感じると寄ってきて噛もうとするから、うまくよけるように。危険を感じて焦っても、青磁力の谷に入ってしまうと、引きつけられて脱けられなくなるぞ。アイアン・バーガーに遭遇したら電



磁波をかわし、すきを見て頭上にのる。この時、タラップとのタイミングをしっかりはかっていないと失敗する。気を抜かずにダッシュしよう。

5・面・徹・底・分・析

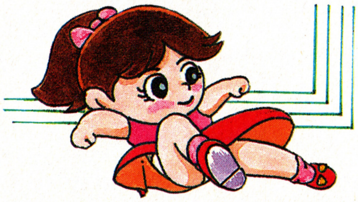
なるべくなら磁力ブロックの谷に落ちない方が望ましい。左端の青いチップの下に着地しそこねると、早い動きが要求される。

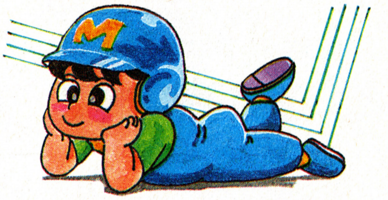
ポイントレッスン

基本がわかったら次はいよいよ応用に進もう。

応用技術

2つのパターンからおおよその動きをつかもう。





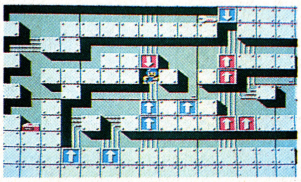
アイテムとキャラクターの研究はバッチリだろうか。敵キャラの存在そのものはマグ君（メグちゃん）を死なせたりしないからまだ安心できるが、用心しなければならないのは、磁力ブロックとマグチップの関係だ。ここではその技術を身につける。

ポイントレッスン

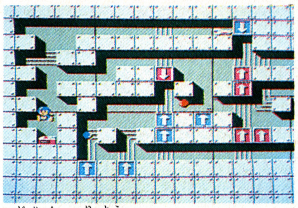
一番大切なことは、どこでマグ君（メグちゃん）の色を反転させるかということだ。じっくりかからないと、磁力で捕まっちゃうぞ。

9・面・徹・底・分・析

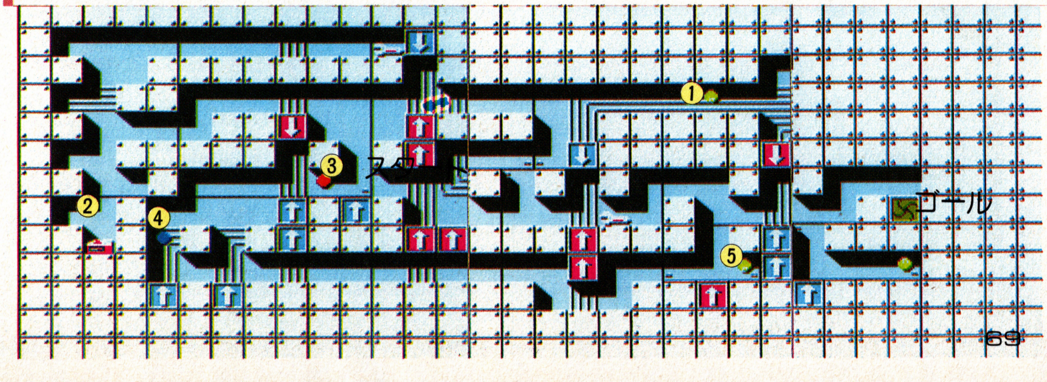
9面は迷路としての難しさが初めて表れるステージだ。取るチップを1つでも間違えると、マグ君（メグちゃん）を何度も磁力ブロックに引き



込まれて殺してしまうことになる。どこで赤や青に反転したらいいのかをよく考えて、じっくりと動こう。画面をスクロールして、全体を見回してみることも大事なことの1つだ。ファミコンとスパナの取る順番も鍵だし、体と同色の



磁力を利用したハイジャンプは、技術を必要とするから慎重に行動に移そう。

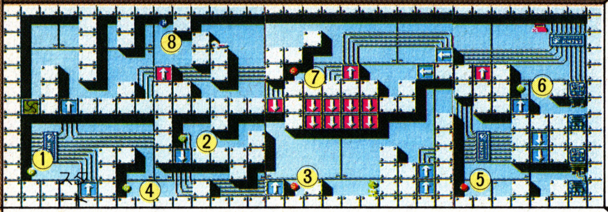


実践の手引き

さて、今まで見てきたことを実践に移してみよう。1面から20面までのうち、手ごわそうなものをいくつか集めてみた。これを参考にして、一刻も早くマグ君を磁界から呼び戻してくれ。

STAGE3

ワープをジャンプでこなせ

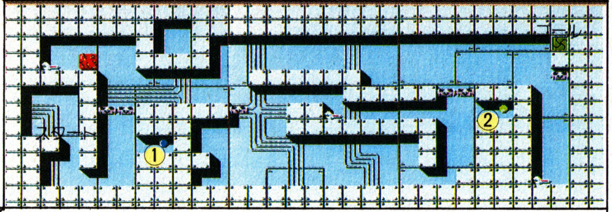


このゲーム初めてのワープ登場だ。スタートは下ゾーン左下から。マグチップ1を取って青に反転し、2で赤に、3、4を取るとまた青に反転する。青ブロックでジャンプして赤ブロックの引力を利用しつつ、チップ5を取ってワープ！上ゾーンにマグ君が現れたらすぐ6を取って青に反転、ブロックを使って7を取る。右へ戻り赤ブロックでハイジャンプしてツールボックス、左へ行きスパナ、降りてチップ8を取って出口へ。やった。

STAGE8

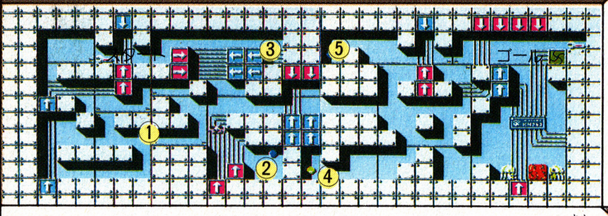
タラップの使い方しだい

降りてタラップBで上へ。チップ1を取る。次はタラップAに乗って上へ行き左に飛んでスパナ。磁力ブロックの反発力を使ってタラップA、B、C、D、Eを乗りこなして赤いマグネタイトを1－5へ動かしてからチップ2をつかもう。赤に反転したところで残っているスパナを取って、前に移動させておいたマグネタイトを利用して出口だ。この時はタラップFを使おう。自力でジャンプできない場合にタラップは重要だ。



STAGE11

磁力に負けない速さで突破

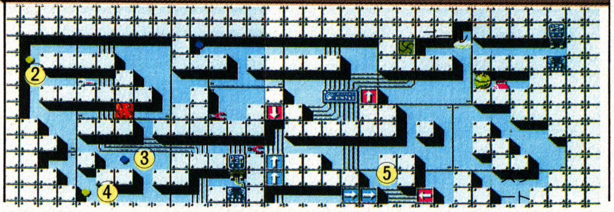


下へ降りて青チップを2つ取る。次にタラップに乗って右の赤チップを取りに行くのだが、この時にマグ君（メグちゃん）は青になっているので、磁力ブロック全て赤矢印に引き込まれそうになる。しかし、ここでふんばるとあとは結構ラクに進める。と思いきや、なんと難関は最後の最後にやってきた。赤いマグネタイトはクラブに妨害されているし上にはまた赤への引力が強いブロックが待ちうけているのだ。速い抜け方を覚えよう。

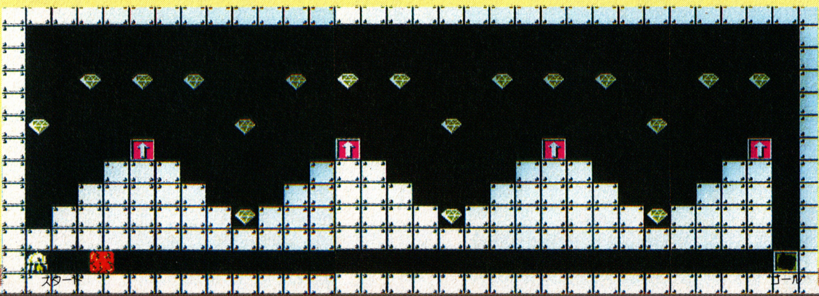
STAGE12

回り道だが焦りは禁物だ！

さて、このステージはワープありツールボックスを守っているアイテム・バーガーあり、極めつけにはあのクラウニィまでいるというすさまじい場面だ。まずは左上へと飛んで行き、青チップを取る。下に降りてニッパーを取ったら左方向へ移動して黄のチップだ。次に右へ降りて青、左へ行って黄をいただき。ずっと右に寄って最後の黄を拾ったら、もう一度左へ戻り、ワープ装置へ入って飛ぶぞ！クラウニィを抜けて出口。多少面倒だ。



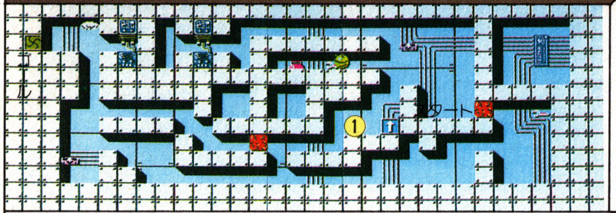
ボーナスステージは早さが勝負。点数稼ぎだけを考えて！



ボーナスステージは5面終わるごとにやってくる。まあ、ちょっとひと息、と思っていいだろう。難かしいことは何もないから、決められた時間内にダイヤ（ハート）を取るだけでいい。全部取れれば大量得点が入るが、意外に時間は短かいので、邪念は禁物だ。

STAGE15

キャラクターは上手に利用

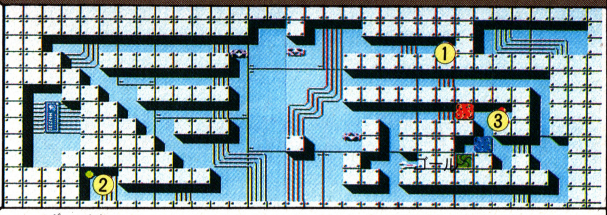


この15面には何とチップが1個しかない！ その1個を取るためにぐるぐる回らなければいけないのだから、画面をスクロールさせて全体をよく見てみる必要がある。最初に右の赤いマグネタイトを下におとそう。それからひたすら左に進み、タラップに乗って上にのぼり、右にもうひとつあるマグネタイトをおとしてしまう。すると青チップが取れるという仕組みだ。ここまでくると、あとは簡単。上へのぼってワープすると出口だ。

STAGE16

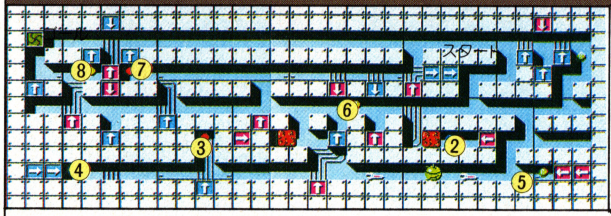
チップの色の反転を考えよ

このステージで頭を使いたいところは、赤青のマグネタイトを動かすためのチップの取り方である。簡単そうだと早まって先に手の届くものを取っていたのではあとで泣きを見ることになる。まずは赤と青のマグネタイトを何度ぐるぐる回ってもいいから落としてしまうこと。そうして出口に通じる道を開けておかないと、せっかくチップを取って来ても磁力に負けて死んでしまうぞ。マグネタイトを落としたらもう楽勝だ。根気が大切。



STAGE17

磁力ブロックに迷わずに

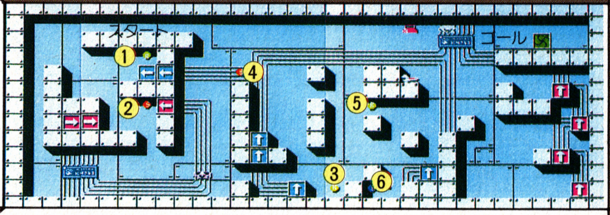


右へ進んで1のチップを取ったら、反転して赤になるので左下に降りて赤のマグネタイトを押して2の青チップを取り、さっきのマグネタイトを今度は引きつけてそれを利用して上へ飛ぶ。右へ進んで下に降りるが、右端のチップは取らないこと。スパナ2つを取って左端の黄のチップを手に入れたら来た道を戻って、捨てておいたチップを拾おう。次にもう一度左へ進んで途中の赤い磁力ブロックを上に飛んだら、あとは基本操作だ。

STAGE18

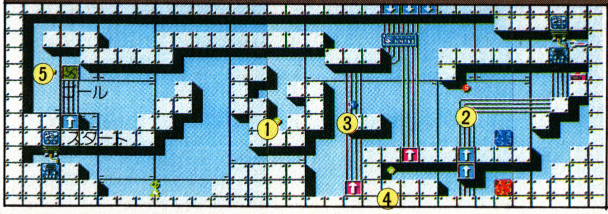
クラウニィを利用して！

とりあえず手近な青チップと上の黄チップを取っておこう。また降りて左下の黄チップを手にしてから、磁力をいかしてハイジャンプをし、赤チップを拾う。自力では飛べないからタラップを持って上へ行く。そこから一周まわるような感じで黄、赤とチップを拾い、2番目に取った黄チップの場所に戻ろう。次にクラウニィを利用して右上へのぼってスパナを取り、もう一度クラウニィを使って右上へ飛ぶと出口へたどり着く。



STAGE20

遠回りになるが確実に！

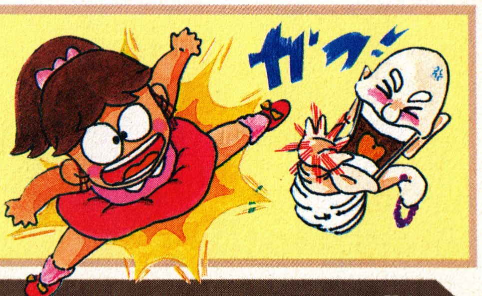


スタートは出口に近いけれども、だからといってすぐ左上の黄チップにとびついてはダメだよね。右に進んで中に入ってる黄チップを取ってまっすぐ右へ行き赤チップを拾うこと。次に右下の青いマグネタイトを左へ移動させて左上に動いて青チップを取ろう。そのあと右へ進んで4の黄チップを拾ってから左端のワープホールに行き、上から回って最後の黄を拾えば出口。これで20面は終りだ！

ま・と・め

これで20面までが終わったわけだが、もう疲れてはいないだろうか。だけどマグ君とメグちゃんの冒険は始まったばかりだ。じょうずに磁力を利用して、ぜひとも全100面をクリアして欲しい。

僕は君がきっとマグ君とメグちゃんを磁界からつれ戻し、ハッピーエンドにしてくれることを信じているよ。



地球を戦争の危機から救え

リフレクトワールド

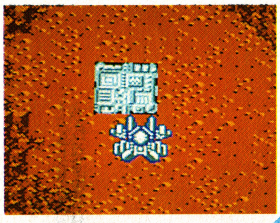
REFLECT WORLD

DISK	6月2日発売
	¥3,200
	イーストキューブ

ファミコンゲーム界にシミュレーション風味のアクションRPGが突如あらわれた。地球とそっくりの惑星。そこでは、人類が分裂して大戦争になっていた。地球をこの戦渦に巻きこませぬ為にM.F.Vの力が必要なのだ。

強くなるにはお金が必要というわけだ

ゲームの内容はいたって簡単だ。敵を倒して報奨金をかせぎ、そのお金でだんだん装備を強くしていく。最後に敵移動要塞『ダイバダスト』を倒してもうひとつの地球を救うこと。とはいっても、敵キャラは強いし、エリアの数も多くこいつはかなりムズイゲームになっているぜ。



▲スタートしたら、とにかくすぐにお店にとびこまなきゃね

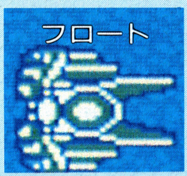
▲これぐらいに巨大な敵キャラだと、報奨金も高く250もある

特にたいへんなのは、ゲーム開始後すぐのころ。一番はじめは何も装備していないから、すぐにお店へとびこまなくっちゃならないし、最低の武器しか買えない。焦らずゆっくりやるしかないってところだ。

YOUR VEHICLE －変形－

プレイヤーの装甲車は、最初のうちこそ陸上しか進めない。しかし、どこかのエリアにある工場を探し出せば、水上や海底でも行動できるように、変形をする能力をもらうことができるんだ。

◀陸上しか進むことができず、これだけでは半分も回れない

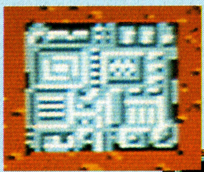


◀川の上をスイスイとんでいけて、角で敵をはさみこめる

◀海底エリアへ行くのに必要だ。最後の方で絶対にいる

SHOP －店－

お店は、装備やアイテムをそろえバリヤーの燃料を補給する大事な場所。ゲーム中2ケ所しかでてこないから、いつでも帰り道はおぼえておこう。お店に入りたい時には、その真上で重なればサブ画面になる。



◀お店は、ここの他にもう一ケ所あるけど、このお店の方をよく使う

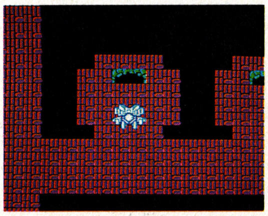
▶BUYはアイテムを買う時に使い、SELLは売っぱらう時に使う

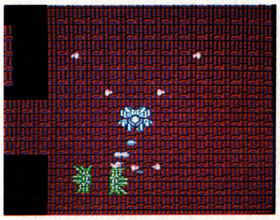
エリアをつなげる、地下の大迷路

全部で20面ほどのエリアはほとんど一本道で、迷ってもそのうち出られるはず。だけれども、地下のエリアだけは別だ。ここには無数の出入口が並んでいて、あちこちのエリアにワープしてしまうんだ。最初のうちは、一つ入っては戻りして、マップのつながりを確認していかないと、すぐに迷いまくってしまうぞ。

▲ほとんどのエリアは、地下面に通じている。地下面は、それらとの連絡通路と思うといい

▼この地下面は、上下左右にきりもなく広がっているけど、実はスクロールがつながっている



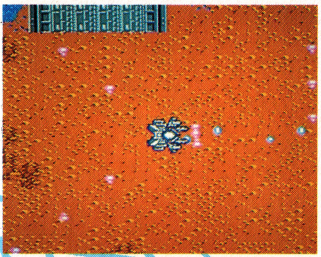


▲この中央の広場を目印にすれば、現在位置はわかるけど、同じ形の地下2階に気をつけて

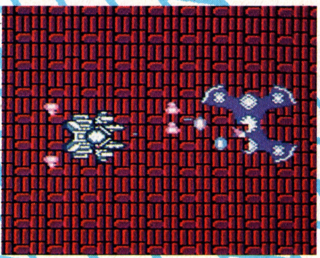
©1987 EAST CUBE

燃料から大砲までもショッピングだ

リフレクトワールドはお買い物が大切なゲーム。とにかく、最初は何も武器を持っていないのだから、手持ちのお金をどう活用するかでクリアーの時間がぜんぜんちがってしまう。強い装備は目がとびでるぐらい高いし、安いのではザコキャラを倒すにも一苦労だ。そこで、最初のうちはガマンをし、お店の近くでお金をため、装備を買ったら小まめにセーブする。ちょっとメンドイけど、このゲームでは一番確実な方法だ。装備はジェネレーター、大砲、燃料タンクの順にあげていけば、やられる確率はさらに下がる。防御力をあげてから攻撃力をあげていけば、お店からどれだけ離れられるかの見当がつけやすく、効率的。ようはお金と頭の使いようだね。



◀これはぜいたくな攻撃。アダプターでフル装備の攻撃で敵キャラを近づけさせない

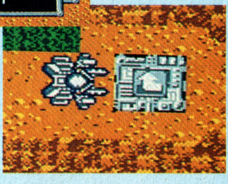


◀巨大なキャラとは、できるだけ接近してやられる前にやっつけるしか手はない

ITEM ーアイテムー

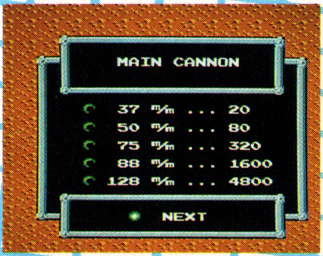
アイテムはそれほど多くはないが、大きくわけて二種類ある。まず、お店で買う戦闘用のもの。威力はすごいけどやたら高い。もう一つは、アダプターや変形機能など、特定のエリアのファクトリーでもらえるものだ。

◀お店では、たくさんの攻撃用アイテムを売っている。



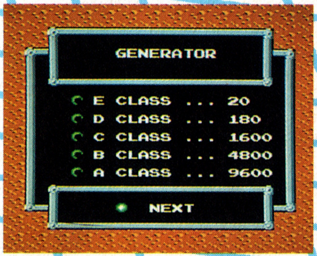
▶このファクトリーは、フロートの機能を与えてくれるところ。

1.MAIN CANNON（メイン キャノン）



▲主砲は、37ミリ、50ミリ、75ミリ、88ミリ、128ミリの5タイプ。当然ながら口径の大きい方が威力がある。最大の128ミリは、37ミリの8倍のパワー

2.GENNERATOR（ジェネレーター）



▲ジェネレーターっていうのはエネルギー発生装置。バリアもこのエネルギーを利用する。ジェネレーターのグレードによって燃料消費率が全然違う。

3.FUEL TANK（ねんりょう タンク）

▲ジェネレイターの燃料タンクのこと。これは、買い足すとふえるというものではないから、買う時に気をつけないと、とんでもないことになる。

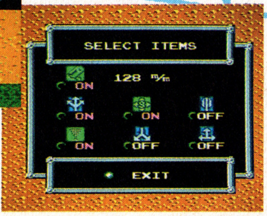
4.FUEL（ねんりょう）

▲こちらはその燃料だ。敵の弾を受けるたびに少しづつへっていく。一種の体力メーターで、0になるとやられてしまう。まとめ買いがお得。

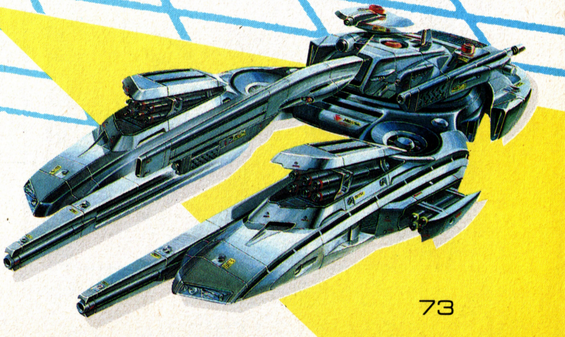
ちょっと渋目のゲームだから、私は個人的に好みです

最近、ロールプレイング風のゲームが多いなか、ちょっとズレたものもみかけるけど、このリフレクトワールドはとてもすっきりまとまっていて、好感がもてる。たしかに、マッピング中心でテンポも遅い、地味なゲームとの評もあるけど、グラフィックも悪くないし、大砲が37ミリとか88ミリとかいたってマニアックな区切りをされていたり、セーブがいつでもできるなど、親切さとサービスがきまっている。こういうゲームは、こつこつとマッピングをしていく余裕を持って、気持ちよくプレイできるんだよなあ。

▲森の中を、森林伐採砲を使って進むM.F.V.。単純に感動してしまった。



▼使うアイテムの決定が、このゲームでの数少ない選択といえる。



ファミコン必勝本は毎月第1・第3金曜発売。定価は250円

プロゴルファー猿 その独特の世界

独占写真まんが&㊙必殺ショット 禁断の大公開!!

DISK	バンダイ
	発売中
	¥3,300

PRODUCED BY BENNY MATSUYAMA

猿対リュウの死闘がつづく。相つぐハプニングは偶然か? それとも運命神のいたずらか? 2人の執念が炎のショットになって炸裂する。これぞ男のドラマ

C 藤子 小学館 テレビ朝日
C BANDAI

「プロゴルファー猿」写真まんがが読めるのは必勝本だけ!!

ただいま売り出し中のベニー松山にお便りを!! ポスト、バラリス中野の有望株だぞ。ところで彼が踏みつけて壊してしまった愛用のメガネを涙ながらにプレゼント。経験値30exもついてるぞ。本誌編集部ベニーの壊れたメガネプレゼント係まで!!

プロゴルファー猿のファンのみなさま

「わいは猿や！ プロゴルファー猿や!!」といつもTVでぼくらを楽しませてくれる猿くんがいよいよファミコンゲームとして登場！ これは12年も前のコミックス時代から猿ファンだった我々にとってはとてつもなくウレシイ。自ら猿になりかわり、必殺ショットが打てるなんて、まるで夢のよーじゃないか。

でも、JAPANコースのような完璧シミュレーションゴルフゲームで、果たして"猿"が表現できるのかと正直不安だった。そして、このゲームは見事にその不安をとっぱらってくれた！ 打ったあともコントロールできるボールや、たった3本きりのクラブ（ドライバー、クリーク、パター）そしてほとんどカンが支配する世界はまさに"猿"のもの。シミュレーションの"猿"なんてとんでもない！ でもスポーツゲームじゃないので巻頭特集からはオサラバでした。

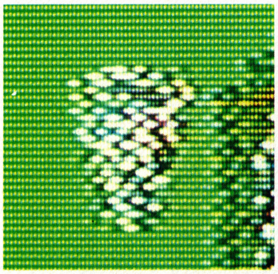
プロゴルファー猿ならではの世界についていくのだ！

◀カラス▶

買物帰りの主婦を襲うのが得意。

日本全国どこへ行っても嫌われもののカラス。しかしこのゲーム中ではスゴク役立つナイスガイなんだ。というのもこいつにボールを当てると、たいていグリーン上のピンそばに運んでってくれちゃう。イーグルだって夢じゃない。

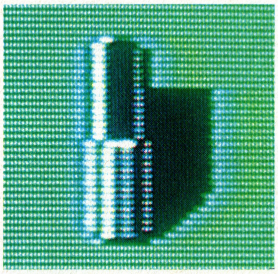
◀タツマキ▶



小学校の運動会を襲うと大変だ。

一度ハマるととことん頭にくるキャラクター。ボールの飛行中はもちろん、地上にあるときでも巻き込んでとんでもないところに落としてくれる。こっちがスイングに入った時でも遠慮なくボールを持っていく、まさしく天災だ。

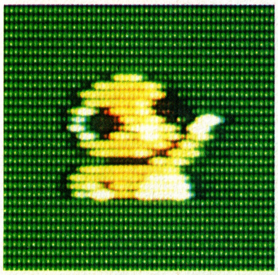
◀動くカベ▶



なぜゴルフ場にカベが必要なのか？

テクノＣ．Ｃに設置されている動くカベ。一定の場所をいったりきたりするので、パターンが読みやすいという弱点がある。しかしこんなのにハネ返されたりすると、もう気分はゴルフじゃなくビリヤードになっちゃうんじゃない？

◀モグラ▶

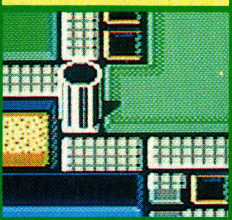


もぐるからモグラではあんまりだ。

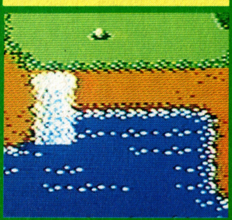
グリーン上で最大の敵がコレ。ボコボコと顔を出しては、まっすぐカップへと向かってるボールを弾き返すのだ。コイツらが出現するグリーンではよほど運がよくないと１パットはムリ。その弾く音から鋼鉄のボディと思われる。

その他もろもろ

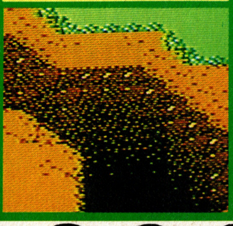
ドカン



間欠泉



すごいガケ



解説しなければなるまい。間欠泉とは、周期的にある間隔をおいて熱湯を噴き上げる温泉のことである。なーんちゃって知ってるか、ンなコト。原作では最終ホールでＯＢになりかけた猿のボールをグリーンまで押しあげたんだけど、このゲームでは単なるジャマ。それにしてもプロゴル猿ならではの設定ね。

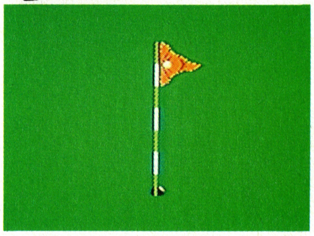
㊙必殺ショットで逆転劇!!

やり方ぜ〜んぶ教えちゃうよ〜んご〜ろくなな…

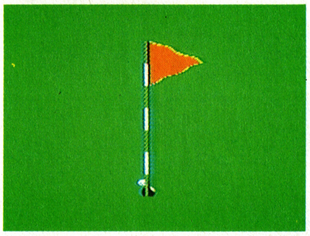
ハタツツミ

有効的なセリフ　「偶然だと笑うなら笑え。これがわいの必殺ショットや！」なんてキメて言ってみよう。こりゃ１Ｐの特権だぜ。この幸セモノ。

クラブ選択でハタツツミを選ぼう。もちろんこんな名前のクラブを使うワケじゃないよ。そしてフルパワーに近いスイングでまっすぐ打つ！　すると画面がピカピカと点滅して…。



ボールがピンと上空にくると画面が切りかわって旗の大写しに。ボールが旗に当たった瞬間、そのスピードは布に吸収されて、まっすぐ下に落下していく……。

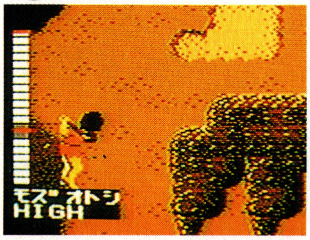


カップへと吸い込まれていくボール。見事ハタツツミ成功だ！　マンガだったらここで「カッコーン」と効果音が出そうなくらい、劇的なシーンだ。これがあっての猿だぜ。

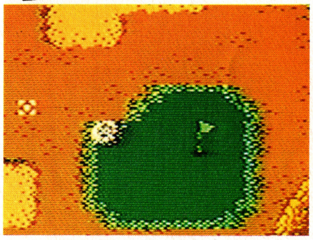
猿の必殺ショットの一つ・ハタツツミは猿ならではの正確なショットを生かして、ピンの上にたなびく旗をボールで直撃し、勢いを殺してカップに落下させる大技だ。原作では風のある時や方向によってできないこともあったけど、このゲームではグリーンにある程度近ければＯＫ！　ただし決められた回数だけだよ。

モズオトシ

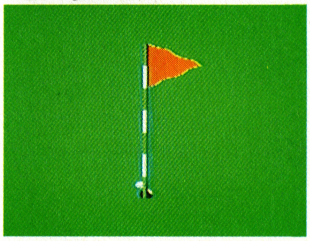
有効的なセリフ　「ああ！　落ちていく！　落ちていく！　わいの夢をかけたボールが……!!」と泣きながら叫ぶと、なんかＯＢしたみたいね。



モズオトシはハタツツミの回数がなくなると使うことができる。やり方はハタツツミと同じで、ここでも思いきりよくまっすぐに打つことが大事だ。コンセントレーションね。



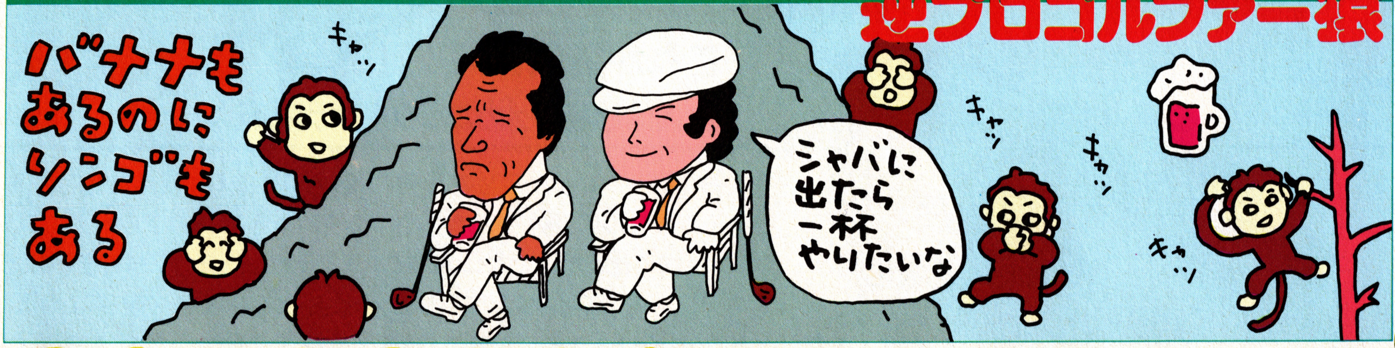
打ったボールはディンプルが見えるほど高く上がり、グリーンへと飛んでいく。一見オーバーしそうな高さでカップ上空までくるんだけど、そこから急降下を開始して……。

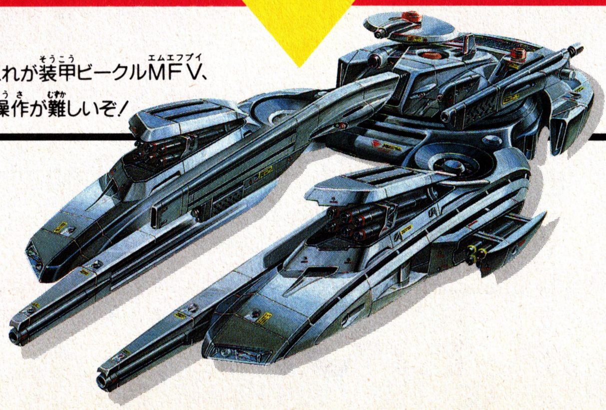


上空からピンにそってカップへと落ちてくるボール。その姿は獲物に襲いかかるモズにも似て……似てねーか。でもそれがネーミングの由来なんだからしようがない。

急降下するモズが、猿に新たな必殺技のヒントを与えた。その名もモズオトシ！　はるか上空から直接カップにねじ込む、強烈なドロップボールは悪くてもピンそば確実だ。でも、こんなことができるならたいていのショットが入ると思うんだけど……。まあ、それがプロゴルファー猿の独特の世界なんだね。ウン。

こんなんあっても面白いのコーナー





●これが装甲ビークルMF V、操作が難しいぞ！

これが驚異のR.P.G.だ！
主人公は初のメカニックキャラM.F.V.

装甲ビークルM. F. Vを駆って、敵の謎に迫れ。使用装備は30種、モジュールは3種。あらかじめ与えられた予算内で、自分流に選択・装備できるだけでなく、戦果に応じてパワー・アップもできるのだ。プレーヤーのレベルに応じて変化する敵の攻撃や複雑な地形を読み取りながら、目指すは敵ダイバダストの巨大移動要塞だ。シミュレーションR.P.Gの新旗手「リフレクトワールド」いま登場！

EAST CUBE™

かくされた謎を解きながらダイバダストの巨大移動要塞に迫れ!

●キャラクターは平均48ドットの特大サイズだ!

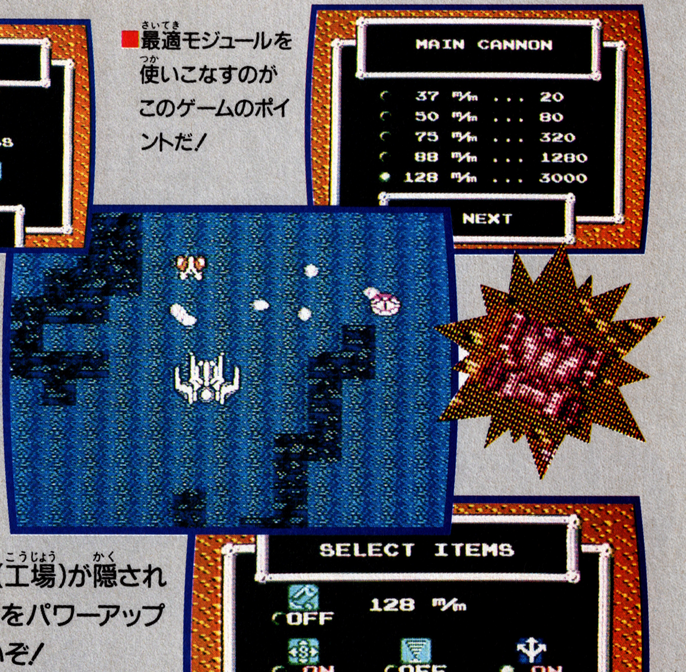
■ショップを発見!お金はあるかな?

●地上・地底・海底・河・沼……マップは2024画面、複雑そして広大だ!
●マルチウィンドーはショップ用、アイテム表示用の11枚を使いこなすのがポイントだ!

■敵キャラはなんと39タイプ!

■地下は迷路になっている。出口を探してすすめ!

■最適モジュールを使いこなすのがこのゲームのポイントだ!

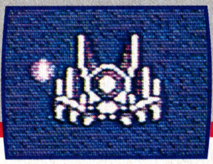


■たえず装備の確認をおこたるな!

●隠されたファクトリー(工場)を探せ!

●マップのどこかにファクトリー(工場)が隠されている。ファクトリーを見つけM.F.V.をパワーアップしなければ君の行動範囲は広がらないぞ!

▲ノーマルモジュール装着タイプ



▲フロートモジュール装着タイプ

次元も空間もはっきりしない宇宙空間から、ある日突然、救助を求めるメッセージが届いた。どうやら、残忍なダイバダストが侵略活動を再開したらしい。しかも驚くべきことに、その惑星とは、もうひとつの地球、虚の地球「リフレクトワールド」であるらしいのだ。 もし、このメッセージが事実なら、その惑星が滅亡すれば、私たちも………

このソフトは、販売店頭に設置されていますソフト書換機(ディスクライター)で、昭和62年7月24日より書換られます。

DISK SYSTEM ファミリー コンピュータ ディスク システム

ファミリー コンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です。

イースト キューブ™

東峰通商株式会社 EC事業部
〒065 札幌市東区北22条東7丁目
PHONE.011-711-7709

郵便はがき

料金受取人払

中野局承認

1170

差出有効期間
昭和64年3月
31日まで

切手はいりません

164

（受取人）①

東京都中野局
私書箱第105号
（杉並区高円寺南1～33～3）

東京ホビーセンター
電子工作講座

ファミコン必勝本（71220605）

キリトリ線

電子工作講座の詳しい

案内書無料贈呈

●下記に必要事項をご記入ください。

名前	フリガナ	年令	
住所	フリガナ		
	フリガナ	郵便番号	

面白い！すぐ作れる!!

電子工作 通信講座
案内書無料贈呈

このハガキを今すぐポストへ！

キリトリ線

たまにできない日もある…か!?
あの娘もできたって言ってたのにな～。
JACOB BEST
チョット友達に差をつけようよ
な～んて事はゼッタイない!
誰だってカンタンにマイコン・ロボやICキットが作れちゃうハイテクホビー!!
これで決まり。
ゲーム・コンピューターならまかせておけって言ってる君だって、実際はソフトを使って遊んでいるだけ。本当に、コンピューターがどんな仕組みになっているかなんて知らない人達がほとんどなんだよね。そこで、科学やコンピューターに関心のある君だけに、そっと耳よりな情報を教えちゃおう。ICやハンダゴテのことも知らないコンピュ・キッズ達でもカンタンにマイコン・ロボやFMミニ放送局、ウソ発見器なんかを作れちゃう講座ができたんだ。もちろん、どのメカ達も完全材料付きで、ABCからていねいに教えてくれる。まさに友達に差をつけるチャンス。ともかく、今なら電子工作の案内書が無料でもらえるからそれを手にしてジックリ考えてみようよ!!
ついに、誕生!!
電子工作・通信講座
★な、なんと今なら右のハガキを送るだけで全員に電子工作が詳しくわかる。
案内書無料プレゼント
面白く・誰でも・すぐ作れる!
通信講座 電子工作
東京ホビーセンター 〒166 東京都杉並区高円寺南1・33・3 TEL.03(366)2411

ファミコン・クレイジー必読!! BBC

バグボーイ★クラブ

読んでトクする情報局！笑って幸せFNN!!

バグボーイ情報局

ハガキでハートに火をつけて！ 君のハガキがオイラの命!! 技がないなら笑えるネタで、ネタがないならふっとび技で。人間誰でも何かトリエはあるもんだ、君にも隠された才能がきっとアルにちがいないのだ!!

ファミコン・ニュース・ネットワーク

送ってみなきゃわからない、それがハガキのイイところ、ノリさえよけりゃ君が常連になる日も近いぜっ！ どーんどん送るべし!!

- 三国の大バグ野郎
- いくらなんでもいないだろ!!
- 紙コンアトランダム
- ファミコンスーパーヒットスタジオ
- めざせゲームデザイナー

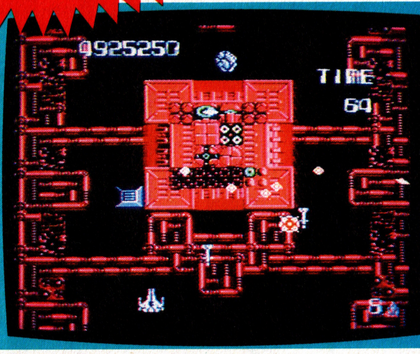
BBC前線急接近!! 100%の大バグ技だい

雨ニモ負ケズ、風ニモ負ケズ…。降っても晴れてもファミコン日和り。スカッとサワやかBBCで君の脳みそを爽快クールダウン！ 今週もますますノッて、絶好調!!

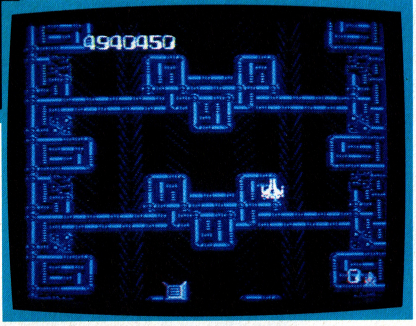
年中無休で奉仕するバグボーイクラブです

やられて得する256機大増殖

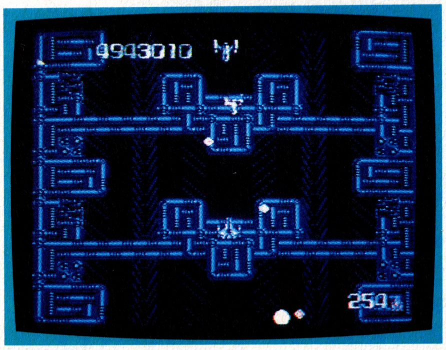
SOFT 5



◆TIMEが0になった瞬間に、最後の自機がやられる。すると、ゲームオーバーにはならずに、残り機数が0で、11面の最初からスタート。



◆表示は0機になってるけど、決して失敗したわけじゃない！ もう一機、ワザとやられてみよう。



◆いきなり、残数表示が254に！ で、さっきやられたのと、プレイ中の1機を合わせれば、ホ〜ラ、ちゃんと256機に増えてたつーこと。

ザナック

最近、巷ではRPGが大流行してるみたいだけど、やっぱりゲームをやるならシューティングだよネ！ 次から次へとやって来る敵を、バンバン撃ちまくってやっつける快感は、他のジャンルのゲームじゃ味わえないもん。なかでも、究極のシューティングといわれる"ザナック"の過激さは、ストレス解消に一番！ やめられましぇん!! つーわけで、毎日毎日やり続けるうちに、ハンパじゃない増殖技を見つけちゃったんだ。11面の最後にある要塞の所で、TIMEが0になると同時に、全滅してしまおう。それだけで、一気に256機になっちゃうんだヨ!!

福島県・コマンドー広石

スゴ技でソフトが ごいクエで役立つ!! 経験値もプレゼント！

SOFT 10 ウルトラバグには ソフト10本!! 5000EX
スーマリの256Wみたいな、ブッ飛びの超最高技にはファミコンソフト10本!! またはディスクシステム＋ソフト5本でもOKなのだ!! リッチ

SOFT 5 スーパーバグには ソフト5本!! 1000EX
バシっと決めたウルトラ技にはソフト5本かディスクシステムを!!

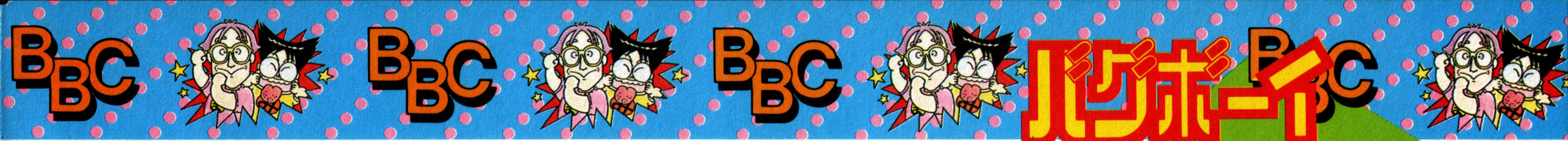
SOFT 3 ハイパーバグには ソフト3本!! 500EX
気分スッキリのグレート技なら3本!! アスキースティックもOK

SOFT 1 すぐれた技には ソフト1本!! 200EX
使える小技にもリッチに1本プレゼント。C、Dどっちでも可!!

ふつうの技でも 金・銀バッヂ 100EX
なさけない技でも載れば銀B。ちょっといい技には金Bプレゼント

必負ハガキは ぼっしゅうの刑 100EX
とゆーのはウッソー!! バッチを2種セットで。賞品はなかなかイイゼ

朝はしっかり寝てるし、昼からは仕事。夜まで続く。となると遊ぶの真夜中!! ってなワケでカラオケばかりコッているゴラクの少ない亀仙でした。

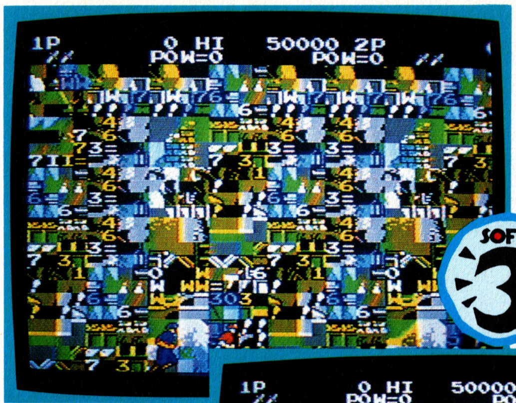


いろんなバグ画面を見てみよう

グリーンベレー

こいつぁ一天下一品だゼィ。思う存分にバグ画面が見られるとゆーすっげえ技を発見したのさっ／ まあ、画面がバグっちまえばそれまでやってきたコトが、全部パーになっちゃうけど、このバグは、やってみた方がお得だと思うよ／ 面セレクトも使えば、いろんなバグ面が見られるからいろいろやって楽しんで／

山口県・中野和広



●まず死んで、コンティニューのYESを選ぶ。そしてIIコンのABと✚の下、Iコンの✚のどこでも一つを押してスタート。バグ面が出るまでボタンは押したままで。

●この技では、どこの面のどの場所で死んでも、バグ画面を見ることができる。死んだ時の状況や、背景のちょっとしたちがいで、いろいろな画面が出るので、あれこれやってみてね!! 面セレクト技を使えば、全部見られるよ!!

●見てのとおり画面はぐちゃぐちゃ。もちろんゲームはできないよ。だけど時々敵が出てきて操作不能のままやられてしまいゲームオーバーになる時もある。

前進も後退も自由自在

熱血硬派くにおくん

ステージ2のバイクシーンでできるオモシロ技をひとつ。Sをとると加速できるのは、みんな知ってるよね。その時、✚の左を押しっぱなしで加速していくと、だんだんスピードが落ちてきて、いつのまにかバックで走っちゃうんだ。

宮城県・沙羅曼蛇

●TIMEの秒数が39～30の間に敵のバイクをけっとばすと、Sマークが出てくるヨ！
●フツーに走ってる時よりも、バックの方がスピードUP！

●写真で見ただけじゃわからない！ だから、自分でやって確かめてみて。それと、TIMEの表示が止まってても、残り時間は減っていくんだ。ほっとけば、時間切れでオシマイ！

初心者でもカンタン！

●敵を放り上げたら、すかさずⒶⒷを押しっぱなしにして、ハイジャンプするだけで必殺技がキマっちゃう。

●落ちて来る敵にぶつかれば、必殺技が炸裂！ 敵のパワーが、自分のパワーより少なければ100%の成功率だゾ!!

キン肉マン2

必殺技をかけるには、タイミングが重要／だから、タイミングが合わなくて、なかなか決まらない人も多いんじゃないですか。そんな人に、いつでもどこでも、必殺技がズバリと決まる、とっておきの方法をお教えしましょう。

福岡県・松田哲也

バグ面は続くよどこまでも、いったいいつまで続くやら…

バグボン情報局

技は見つけたてが一番。ゼヒとも旬のうちにポストへ

もうひとつの天空の牙城発見!!

○牙城のはじから左側に向かって思いっきりジャンプする。すると画面がスクロールして向う側にわたれるんだ!!

○もうひとつの天空の牙城へ来てしまった!! でも、ここではへいの上しか歩くことができないし、敵もぜんぜん出てこないんだ!!

○ここが最終面、獣王ライガーのいる牙城だ!! インドラの五神器をそろえてからこよう!!

アルゴスの戦士

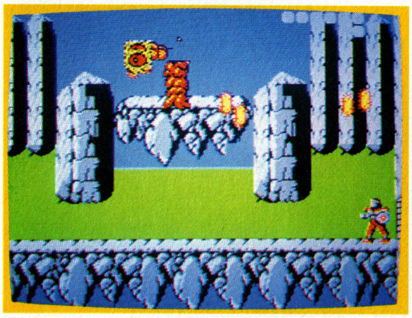
SOFT 1

テクモのゲームって、けっこう好きです。スーパースターフォースとかソロモンの鍵など。アルゴスの戦士もなかなか良くできたソフトだと思います。なんていっちょまえなことを書いてしまった。さて、ここで本題。なんとライガーの牙城のすぐとなりにも、もうひとつバグ牙城があった!! ガジョ～ン!! なァ～んちゃって!! この牙城をどんどん歩いていたら、途中で行き止まりになってしまったけど、もしかしたらいろんなところにいけるかもョ。 **神奈川県・吉崎修一**

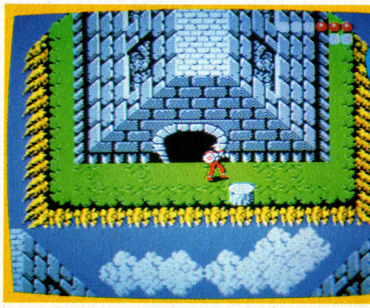
ペガサスの笛なしで最終面へ!!

アルゴスの戦士

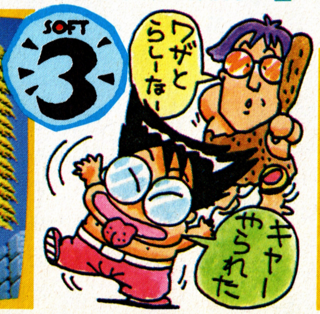
オレッちなんかとっくにアルゴス極めちまったぜ!! でも世の中には、今だに天空の牙城までいけないやつらがいるってゆーじゃねーか。天空の牙城にいくにはペガサスの笛が必要なんだゾ!! でも笛なしでいける技をみつけたんだ!! 天空の島ラルピウスからいきなり牙城までワープできるんだぜ!! この技を使えば、短時間でクリアできちゃうってわけ。**東京都・林信彦**



○ラルピウスのボスキャラ、ベルザーのところまでいく。あと一撃で死んでしまうって時、とびらの近くに立ちわざとビームに当たろう。うまくいけば、とびらの外に押し出されて死ぬ。



○タイトル画面になったら、スタートボタンを押す。すると、こらんのとおり牙城にワープしている。

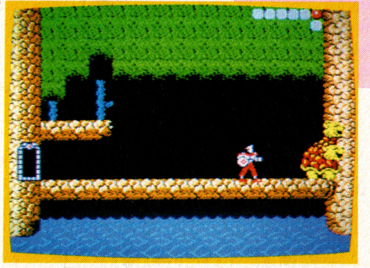


○まず、火の玉をよけてエルガの頭の上にのる。そしてピョンピョン飛びはねながら、右はじに敵を追いこむ。ジャンプしてる時、玉をうまくよけろ!!

必殺金しばりの術!!

アルゴスの戦士

いちばん最初に出会うボスキャラが、エルガの森のエルガ。こいつをなかなか倒せない人のためにボクが必殺ワザを教えちゃいます。エルガが火の玉をはいた瞬間、頭の上にとびのるのがコツ!! **埼玉県・佐野満**



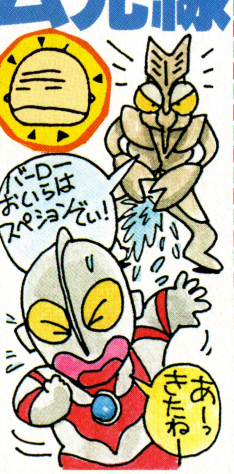
○エルガが右はじにいくと、ブルブルふるえだす。この時✚ボタンの右を押してしつこくジャンプしてると、動かなくなり、火の玉も吹かなくなる。あとはバシバシ攻撃するのみ!

電車の中で、おもむろにバッグの中から必勝本を取り出しうなずきながら読み始める。時には取説を読んでることもある。私、24歳花咲く乙女…(た)

➡敵の攻撃で少しタイミングをつかむのが難しい！一度失敗したらもうひとつの光線でやってみよう!!

スペシウム光線無限技!!

ウルトラマン



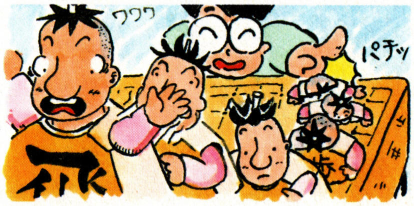
フツウ、必死の光線は１度使えばはいそれまでよー。でも、私が考案した技は無限に光線を使えるのです。まずウルトラマンになってください。あとはのこり１分を切るのを待ち、Ⓑとスタートを同時に押すだけ!! 千葉県・大沢慎吾

L.3に3手で勝てる!!

森田将棋

クソ強いL３にキミは勝ったことがあるかなっ？　ないだろうなぁ。そういうあなたの情報局ってことで、３手で勝てる方法をお教えしちゃいましょ。まず先手を選び、L3にする。☖７六歩にすると☗が８四歩にくる。続けて☖３三角にすると、「思考中です」と画面に現われる。その時こそとばかりにⒷボタンで投了を選びⒶボタンを押そう！　するとどうだろう、「先手の勝ちです」とあっさり負けを認めるのだ。 東京都・野村智久

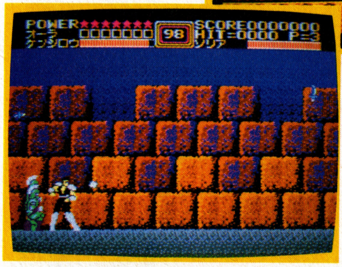
➡他のLでは決して同じように勝つことはできない。何度もできあまりにも簡単であっけない。



いきなりステージ4へワープ!!

北斗の拳2

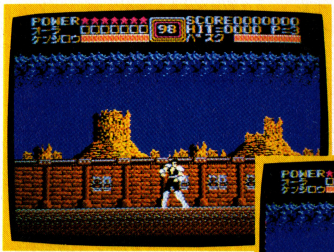
➡ちょっと見にくいけど、中央に書いてあるのがセレクトモード。VS　STARTを選んだら、バスクにとっととやられちまおう!!



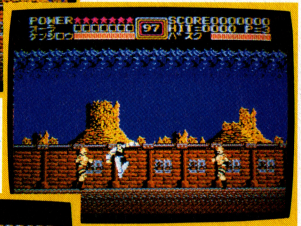
➡これが夢にまで見たかどうかはしらないがステージ4。実力もないのにいきなりワープしても、ただやられるだけ。あるていど実力をつけてから使いたい技のひとつだね。

ちょっとしたことでステージ４に行けるぜ。まず“VS START”を選びとりあえず敵にやられる。ゲームオーバーになり、タイトル画面が出てきたら“PUSH START”を選び、✚の下を押しながらスタートをする。で結果的に“ソリア ノ グン”からはじまるのだ。３ステージも省けて、とってもお得！ 神奈川県・瀬戸武生

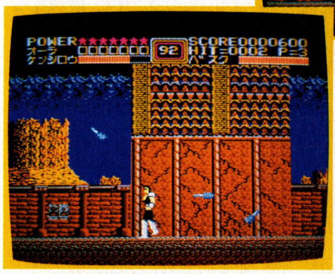
スタート地点でバグ面発見!!



➡もたもたしてると敵の攻撃をくらってバグ面への道どころではない。うまく✚の上と左を同時に押してジャンプをしよう！



➡ジャンプ後すぐバグ面へ行けない時もある。左端にバグが出たら少し右へ行くといい！

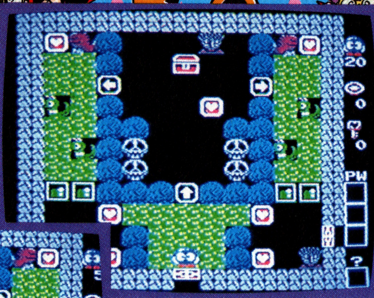


➡左へ進めば進むほどいろんなステージが走馬燈のように出現する。無敵とはいえども下へ落ちると死んじゃうからやめたい時に使うと便利!!

北斗の拳2

みなさんをすばらしいバグ面にご招待しましょう。まずスタート地点で、タイム表示の真下から左上へジャンプします。画面左にバグが少し現われたら成功!! あとは左に進んでバグを楽しもう!! 栃木県・こめお

BBCにハガキを出して手っ取り早くEXをもらっちゃお！



✪このスタート地点で、✚の下を押したまま5秒間くらい足ぶみしてると1upフラワーが出てくるよ。取ってね!!
✪1upしたらⅡコンのⒶを2回押して43面のスタートに戻り、また1upフラワーを取る。

カンタン無限増殖!

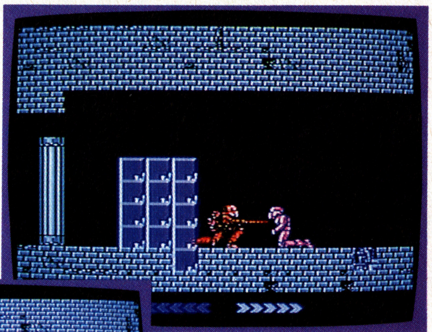
エッガーランド

このゲームでⅡコンのAを押すとラウンドセレクトができるのは超有名みたいだけど、その技を使って、さらに一歩進んだボクの技を教えちゃうよ。思いのままにロロが増やせるっていう、うれしい技なんだよっ!! 長崎県・吉原司

手ぬき技は強いっ!

レリクス

✪めんどくさい敵によくきくズボラ技！✚の下を押しながらⒶⒷボタンを同時に押す。すると、Ⓑボタンを押してる間は剣が出たままになる。



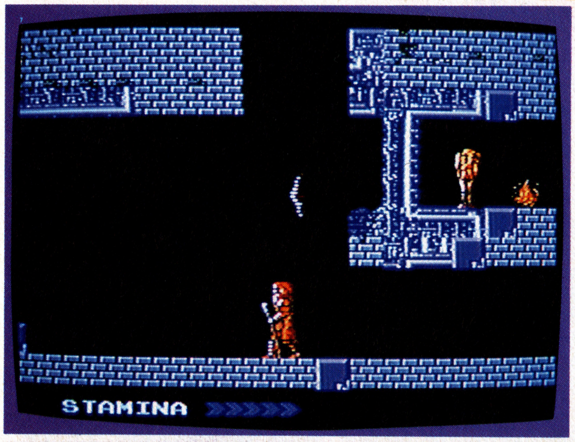
✪このとおり！ 勝手に敵の方から剣にささってきて、やがて死んでしまう。銃を持っていない相手ならこれで楽勝!! ゲームの初期はこれで無敵同然だよ。

このゲーム、まあ面白くないってことはないんだけど、最初のうちもーイチイチ動きがトロくてイラついちゃったよん。そこで!! 手取り早く先へ進むために、カンタン攻撃法を見つけたよん。コレを使えばダサイ敵に手こずることはないヨ!! 東京都・上原秀一

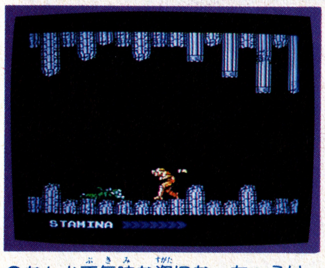
攻撃パターンが増える!

レリクス

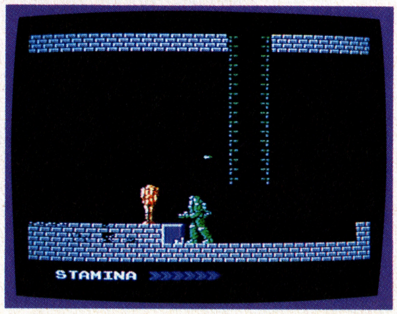
けっこう複雑そーなゲームなのにサァ攻撃パターンが単純で欲求不満になっちゃった奴って多いんじゃないのォ。ぼくもコレやってて、もームラムラしてきちゃってサァー。やっとこさこのコマンド見つけてチョットはスッキリしたところだヨ。やり方はゴク簡単!! まず✚の上を押して後ろ向きにしてから、ABボタンを連打するんだ、そうするとナゼか左を向いちゃうんだよ。でBボタンを押すとキャラによって剣を後に出したり呪文を上に向かって飛ばしたりしちゃうのサ。 山梨県・滝元忍



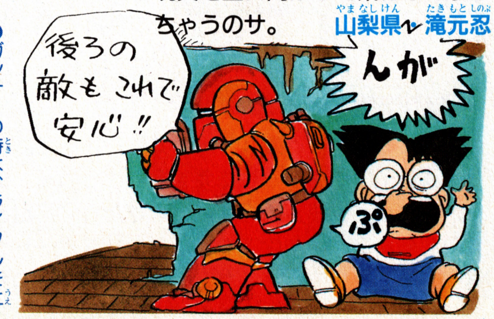
✪このとおり！ 剣が後ろに出る。この技は左向きになっているかぎり有効。
✪ソーサリーでこの技を使うと、上に向かって呪文を飛ばせる。呪文はループして下から返ってくるので下にいる敵も倒せる。



✪なんか不気味な姿になっちゃうけどファイター時は後にパンチが出る。



✪ガンナーの時は、ライフルを上に向かって撃つことができる。この場合も下から弾がループしてもどってくるので下の敵も倒せる。

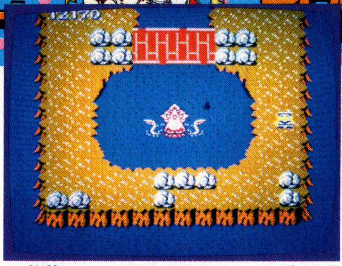


金曜日には本屋に寄って、F・Sのチェックをお早目に

キャプテンEOを見た！ うわさどおりの面白さ。この17分間のために何と1時間半も並んでしまった。日曜日だからね。何てったって3-D。（イカリ）

相変わらず必負は少ないゾ！このチャンスを見逃がすな!!

いきなりバグでスタート！ SOFT 1



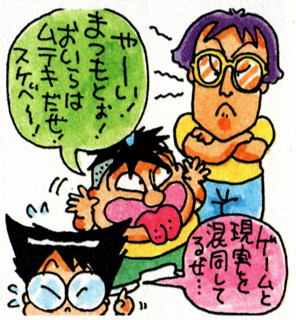
○無敵になるのはいいけれど、背景は全部バグってる。でも、途中でパスワードをとって、そのパスワードで始めれば、普通の状態に戻れるヨ。

○島の様子がわかりにくくなってるけど、無敵だから落ちついて！　アイテムを見落さないように注意!!

魔界島

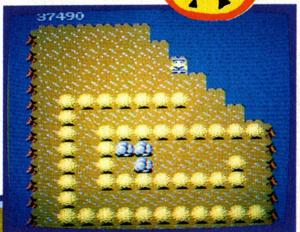
このゲームって思ってたより難しい…。敵と戦うだけでもけっこう大変なのにいちいちカギを取らなきゃなんないし、アイテムもけっこうあるし…。ところが！　取説ちゃんと読んだ人ならわかると思うけど、テストモードってのがあるだろう？　最初にそれにしてゲームをやると、ナント無敵でできるんだぜ！　神奈川県・あつし

○途中からでもテストモードにできる。コンティニューを選んだ後に、1コンのⒷを押しながらスタートを押して、パスワードを入力しよう。
○普通にプレイしてて、ムズイ所だけ、テストモードでスルーしてしまうこともできる。



水平線の向うにバグがある

魔界島



○マーメイド島のいちばん北。ここからジャンプして海へ…。体力が5万以上ないとダメだよ。

○どんどん海の中をジャンプして行こう！　体力がどんどん減ってゆくけどスクロールするまでがんばればバグ面になる。

海がだーい好きな私、魔界島って海がいっぱいで大ピンポン！　のハズだったんだけど、ナニよっ!!　マップの端まで行くとスクロールしなくなって、おまけにStopなんて表示が出ちゃって、広～いはずの海が行き止まりよっ！　許せない!!　で私ムリに水平線を越えたのォそしたら…。　宮城県・笹本幸代

○もう転んで転んで転びまくる。✚の下と、ⒶⒷボタンを同時に押すと転ぶから、バシバシ転んでね。もしかして、これは同情点なのかもしれないから、立ってるヒマがないくらい転んで下さい。ガンバッテ!!

○普通の人は必死になってイロイロ技を研究しちゃう。だけど思ったよりいい得点が出ないんだよね。2～3回転ぶと0点になっちゃうし…。

満点も夢じゃないよ

ウインタースポーツ

このゲームやっていて、他の競技はそこそこに出来ても、フィギアスケートでつまずいてる人、多いと思うの。私もジャンプとかバックとかいろいろやったんだけど、1回転ぶといい点出ないじゃない？　で、頭にきてワザと転びっぱなしにしてみたら、なぜか高得点が…。　石川県・広田礼子

○と、このようになかなか良い点が出てしまいます。その時によってちがうけど、6点満点が出ることもアリ！　まともにやってられません。

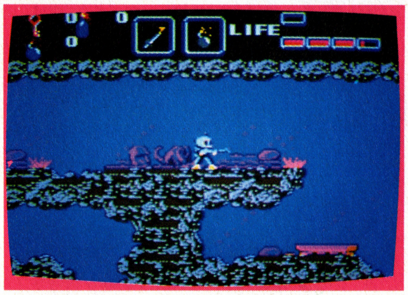
姉きの結婚式で田舎へ帰ったら、姉きの腹がでっかい！　ハハーンと思ったら、ただ太っただけだった。本当にできたらどーなることやら…（みそ）

BBC

バグボーイ情報局

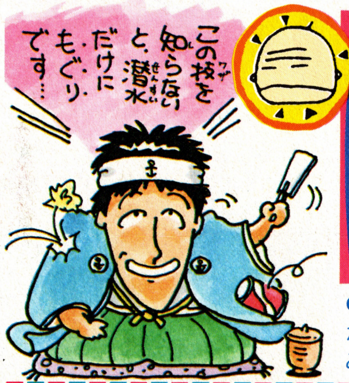
部屋から出たらおぼれちゃうよ

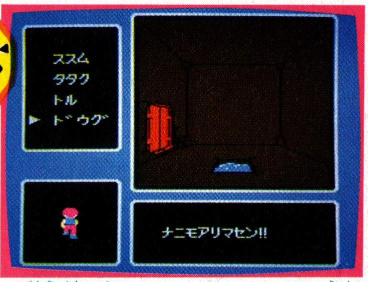
グーニーズ2



トーゼンの事だけど面セレは知ってるよね。タイトルでセレクトを押しながらリセットをし3種類のデモから好きな面を選ぶってやつ。詳しくはVol.10を見るとようわかるよ。ま、そんなこんなで水中面を選ぶってワケだっ!!

もうご存知ですよね。デモ画面からの面セレクト！ こいつを利用した必負があるんですよ。やり方は単純。水中の面を選び、いつもどおり面セレをする。で、どの部屋でもいいから、入ってみよう！ 今まで装備していたはずの潜水服がなくなり、2度と外に出れなくなるのだ。**東京都・北山実**



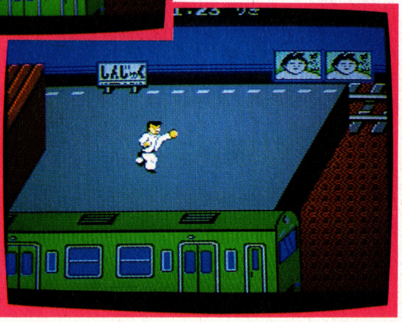


潜水服は別になくなるのではない。最初から持ってないのだ。どうぐに選んで見てみると他の物も全て持ってないのがわかる。

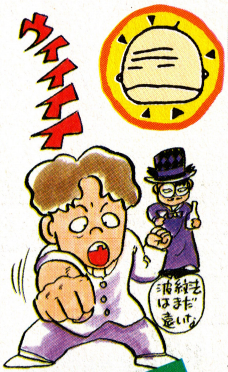
やっつけたのにやられちゃう!!

熱血硬派くにおくん

とにかく敵を倒してもパンチの連打をやめてはいかん！ タイムが切れるのをガマンしよう！



ガマンをしたものの結局必負！ マイキャラは死ぬわ、やたらと強い敵と再び戦わなければならないわで、少しムッときちゃう。でも、やってみようねっ!!



"なぁーにこれっ!!"っておもわず叫びたくなる必負発見っ！ どのステージでもいいからまずはボスの所までいきやっつけよう。その時パンチを連打し続けると画面は変わらず、タイムだけが進む。その結果マイキャラが死んで、今のボスが再び現われる。**京都府・佐々江基史**

ボケなすはこうしてもらおう！

前号の扉でお知らせしたボケなす100名プレゼントの、応募のしかたを発表するヨ！ BBSⅡのP79ある、F・S45とゆーところを切り抜いて、ハガキに貼って送ってネ！ あて先は必勝本BBC私書箱046号まで、つーことでおヨロ！

おねがい!! 技を送って!!

おーい！ 聞いてるかぁー！ みんな技送ってくれてる？ どんな小さなネタでもピリッとスパイシーなら即採用するよ!! だまされたと思ってまずはハガキを出してみよう！ 載っかるかもよ！

新マークを付けてれば、初めてでも安心!!（宮城県・やなけん）

 OZAKI MOVES AGAINいよいよツアーが始まる。N.Y.での1年の生活が彼にもたらしたもの。答えはもう目の前にある。秒読みに入った。（直）

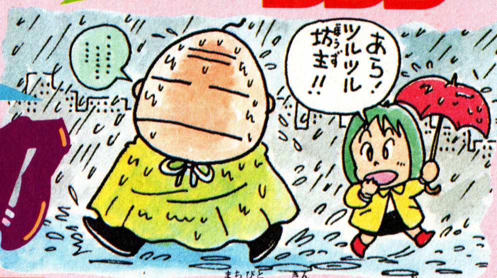
FNN ファミコンニュースネットワーク

F・C界の矛盾を鋭くえぐる

バグボーイクラブ BUG-BOY CLUB

三国一の大バグ野郎

さんごくいちのおおばぐやろう



ゲホゲホガホゴホ…。時期はずれの風邪をひいてしまいました。鼻水がティッシュにおさまりきれずに手のひらを通って手首に流れてしまったりするわけで…。今週はにおい付きで始まるぜ！

●やいナムコ！「ファミリーボクシング」って聞いただけじゃあ、家族でなぐりあいするのかと思ったぞ。おい。
大阪府・チャポ＆ルパン

●やい、アルゴスの戦士よ。お前がやられた時の音はなんだ？　お前は大鼓か！
宮城県・旅の夜風

●おいファミリージョッキー！「ヤヨイトユーコ」なんて名前使うなよ。かわいそーじゃねえか！
福岡県・芳宮美徳

●やい、闘いの挽歌のマッスラー！　いいスイングしてるじゃないか。うちの巨人にはいらんかね。
愛知県・宮本隆宏

●やい！　アルゴスの戦士の敵ども！　ウロチョロウロチョロうっとーしいんだよ!!　あんまり回ってるとバターになっちゃうぞ！
東京都・Sナスビ仮面

●やいブービーキッズ。あのなさけない平安京エイリアンのマネするな!!
北海道・ドラクエ2

●新宿中央公園の神宮寺三郎さんは、アップではオールバックなのに、スクロール画面になると角刈りになる。憎い男だねえ。
群馬県・佐藤信久

●やいアップルタウン。朝っぱらからピアノなんてひくな！　近所迷惑だっつーの！
神奈川県・津島健一

●やい、くにお！　戦ってる時だけ髪が黒くて、なぜクリアしてセリフを言う時は髪をそめるんだ!?
東京都・古屋真之介

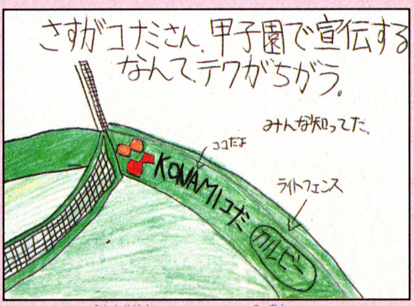
●しっぱいした～、ラビリンス。1メガという文字にまけて買ってしまった。もう1メガ2メガでソフトを買うのはやめよう。
埼玉県・トンヌラ

●ベルボイの街人で金のカギを持ってるのはだれなんだ？　オレたちが街を出たら金のトビラをしめたやつがいるぞ。
栃木県・ドラクエブラザーズ

●おい父ちゃん！　エキサイトバイクとか買うなよ。オレなさけなくて笑いが出てくらぁ!!
福岡県・まぼソフドラクエII

●ヤイ！　夢工場の雑誌の広告！　イマジンはなんだ！　ディスクの磁気フィルムをふんでるぞ！
神奈川県・エビ太郎

●キン肉マン（王位争奪戦）のソフトはつまらない！　やっぱりバンダイだ。
神奈川県・コムサ

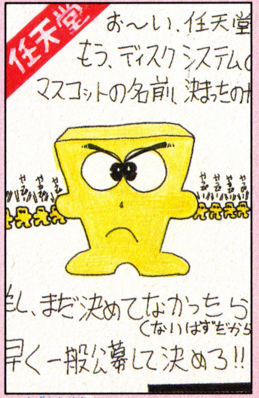


↑青森県・モミアゲ小僧

↑山口県・キョンキョン

↑大阪府・ゲゲゲのQ太郎

↑大阪府・6年6組13番



↑静岡県・ダライアスMK-II

↑静岡県・あ・終ちゃん

BBCはみんなのものです。常連はひかえめに…（広島県・ギャラクシガニ）

甥っ子に"アルカノイド"をプレゼントした。いまいち敏捷性に欠けがあり、そのドン臭さが私に似ていて以前にも増していとおしくなった。（りえ）

いくらなんでもいないだろ!!

新しい名物コーナーになりつつある「いくらなんでも」タイトルも定着してきたからこれでいいや。三郎のようなニックネーム求む。

★グラディウスをしていて、死にそうな時に、ケツの穴が**キュッ**としまるやつ。
福岡県・銀河鉄道の朝

★野球のスコアボードが、**馬の性能**に見えてしまうやつ。
愛媛県・バンカー花姉妹

★DOGのことを**犬**だと思っているやつ。
兵庫県・ぷらむ

★スーパーロードランナーで友情が崩壊したやつ。
愛媛県・ポッカリアス在間

★とびだせめがねを逆にかけると、キャラクターが、**ひっこんで見える**と思っているやつ。
山口県・ジャック

★さんまの名探偵で「そこのきみ。おねがい！　いっしょにそーさしよ」と言われて「そこまで言われちゃしょーがない」と言ってゲームをスタートするやつ。
岡山県・さんまのまんま

★ヨーヨーを使ってくもやヘビを倒す奴

千葉県・塩谷則昭

★バグボーイクラブに、ハガキを送ろうとするとき、必ずえんぴつで下描きするやつ。
青森県・ゼビウス

★さんまの名探偵の犯人をさんまだと思いこんでいたやつ（ヤスじゃないっつーの）。
福岡県・芳宮美徳

★必本を選んで買う奴**そこのお前!!**
お前だよ。どれもいっしょだヨ!!
大阪府・宝島

★プロ野球を見ながら、コントローラーを動かしているヤツ。
三重県・青山晋

★グリコバピラスや、モリナガバピラスがいると思っているヤツ。

青森県・メトロイド企画

★ハングオンに乗ってもとにもどらなくなる**デブ**
埼玉県・トンヌラ

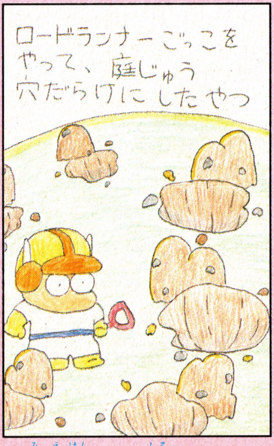
★銀河伝承の**読書感想文**を小説をよんでかいたやつ（ぼくのことだ）。
和歌山県・東昌伸

★ごいんきょクエストにガバスを送るやつ！**と書いてきたやつ。**
静岡県・サクセス

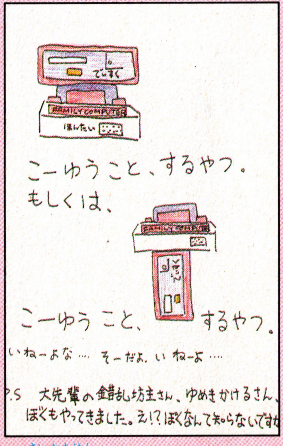
★いまだに高橋名人をうたぐっているやつ。
福岡県・芳宮美徳

♨というわけで、今号の100EXはガバスネタのサクセスくんに決定！（欽ドン賞か）10人以上いたぜ！読みがスルドイ!!

⬆新潟県・アヒル教第二信者



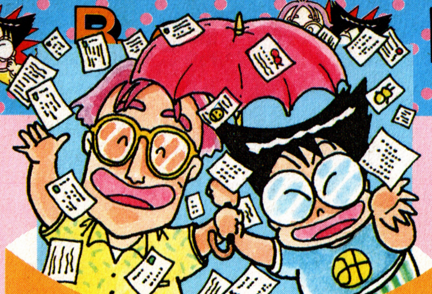
⬆三重県・みそ汁



⬆埼玉県・シロマティ

新人に告ぐ！　ハシラにすべてをかけなさい（群馬県・鈴木正明）

♨念願の免許証をついに取得！　とは言っても原付。でも人間ファクスの私にとって、とても貴重品。これでスピードupとパワーupができるぞ！㊗



紙(カミ)コン アトランダム

いやー梅雨はジメジメしてやんなるな～。なんて5月に書いている。1か月も先のことなんかわかんねーっつーの!

●ジャムパンばかり食いたがっているソフトはな～んだ? 答「ジャムパン食おうっす」(ジャパンコース)㊪人です。
東京都・大村朋宝キング

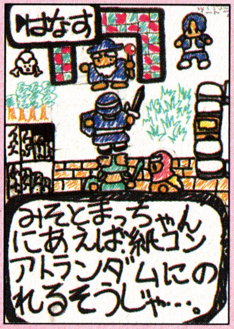
事務所でこれを読んだら「シ～ン」女の子のひとりが「何歳の子なんですかね?」と大マジメに聞いてきてしまった。ま、そういうこと。

●勝手ながら、何て書けばいいのかわからなかったので、とりあえず…「ファミコンとマンガとアニメが好きな主婦の方お便りください」〒892 鹿児島県鹿児島市城山町2－2 吉見喜子 25歳

なつかしのバグガールクラブですな。と思ったらこんなのも来てた。

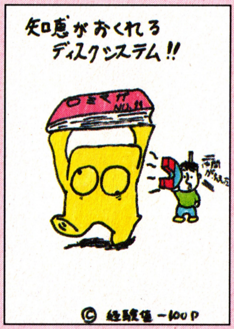
●うちのお母さんは、大昔バグガールクラブという、いつの間にか終ったコーナーに載ったからといって、思いっきりボクたちに自慢していたが、今はもちろんなにも言わない。
神奈川県・ヘドロイド君

これでもらった経験値はお母さんにあげてね。



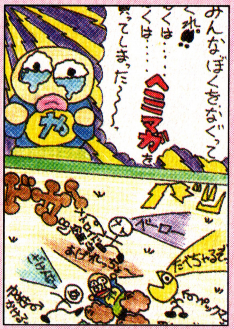
岩手県・田村十

世にドラクエのネタはつきまじ。大意・ドラクエネタはいつまでたってもなくならないことだなあ。



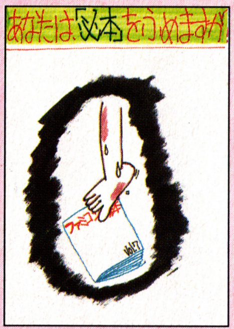
千葉県・経験値－100P

ハハハハ。アブネーな～。そんなもんおくれたら困るっつーの。CMに合わせて歌うなよっ!



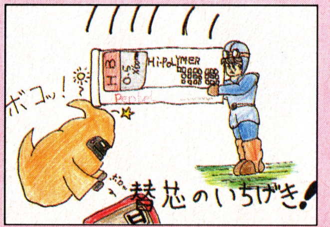
長野県・やらまよ大先生

なぐってる連中が常連なのがおかしい。「あげれっちょ」というのはなんだ? 方言かしら。



大阪府・XANADU村上

でたなっ! 踏み必本!! 踏んでしまうと、ころび必本として、ガバスを投げられるので注意したい。



神奈川県・熊沢龍治

IIコンの一撃に続く第2弾。めずらしいことに、同じよーなイラストが3枚来た。他の人残念っ!

愛媛県・ポッカリアス在間

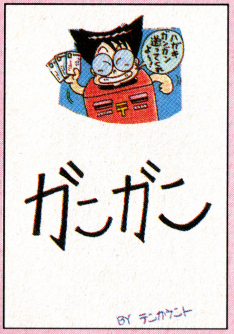
どこが相原コージ風なんでしょ? しかし在間ちゃんはガンバルな～。休まず出し続けろよ～。

●質問! ペンネームは途中で変えてもいいんですか?
神奈川県・アックリエス土間

集計がムズくなるからやめておくれ。あとから「あれは実はボクです」なんて言われても足すのが大変。ペンネームがいくつもある人は1つにしぼるよーに。投稿人はペンネームがおかしいぜ。

●DOG情報局のひとみバアさんはコントローラーを逆さにもっている。
埼玉県・およよくそくん

あーあ、よく見てんな、おまえら。ちょっち描きまちがえたんだっつーの。あ、コラコラ、わざわざページめくってたしかめないよーに。(みそ)

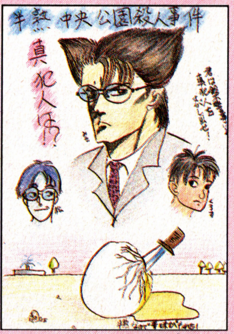


千葉県・テンカウント

こーゆーの出すと次に「ビシバシ」とか書くやつがいるんだ。同じネタはダメよ。あげれっちょ!

東京都・HIPPOP平野

このイラスト何だと思う? なんと、くにおくんの「みすず」だって。宝塚かと思っちゃったぜ。



東京都・バグって大森

くろすのイラストが似てるんだ～。本物に! あんまり似てるんで感動して載っけてしまいました。

大阪府・ゲゲゲのQ太郎

文字が読めるかしら。地元の利点を使って、足で書いたレポートなのがいい! 100EXあげちゃお!

●「RPGなんて、みんな同じじゃん」…ハーゴン…ハーゴン、ハーゴン…あ、わかんない? あ、ホント、ハハハ…。
広島県・キッコーウーマン

「ド・ドラクエIIください」本格RPGドラクエもよろしく。つーわけで、よくわかんないけど次号までサイナラ。

これからは、新人がここを狙います(山形県・佐藤庄一)

新宿で朝まで飲んで、渋谷から東横線で帰る途中、いつの間にかねてしまった。目がさめて電車から降りると、そこは渋谷だった!(ぶんじ)

FNN ファミコンニュースネットワーク

ゲーマー達よ歌うんだ!!

ファミコン スーパー・ヒット スタジオ

遂に今回から、オトッキーを使った作曲のコーナーを増設！ 作詞・作曲の2本立てのコーナーになったよ。 とは言ってもカタクなる必要はなし！ 今までどおり、お笑い路線は最優先だからトライしてちょ。

新常連に 欄奪われて 我涙一筋 (北海道・スチャラカ係長)

★ドアドア

作詞／岩手県 チャレンジャー

> 童謡聞きたくて
> 4900円ものお金を使った
> 訳じゃないのにさ
> 某雑誌のソフト批評
> BGMが満点なんて
> どういう神経しているの！

うーんそうだ！ 童謡が聞きたいんならレコードを買ったほうがイイに決まってる。ちょっとネタが古いけどね。スタートしてすぐのBGMで歌ってみよう！

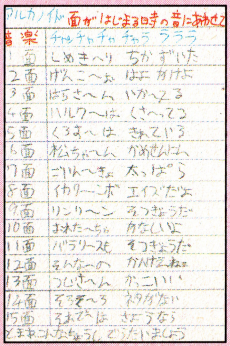
★ディープダンジョン

作詞／福島県 バーゴン

そうだよ。たまにはしないとな。ナカナカごいんきょのイラストが不気味だ！

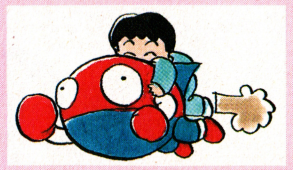
★アルカノイド

作詞／東京都 薄根和也



勢いがあってイイ！ 面が特に面白かったぜ。 9～11

オトッキーで作曲だ!!



よそでは絶対にやってない作曲のコーナー。まずは、どうやって作品を送るかを説明しよう。一つめに、キレイに写真をとってくる。又はていねいに図に書いてくるの2通り。最初のうちはオリジナルじゃなくて、みんなの知ってる曲のなかからでもOK！

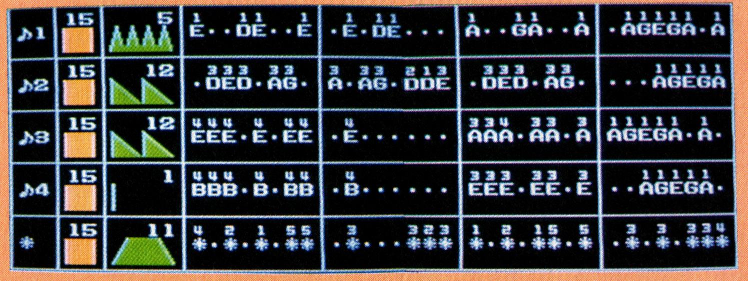
★いきなりハードロック

採符／松本謙二

前から約束していた通り、オトッキ＆いきなりミュージシャンについつい載らなかった〝いきなりハードロック〟をこの場を借りてやらせてもらいますです！

★ケン坊のオリジナル

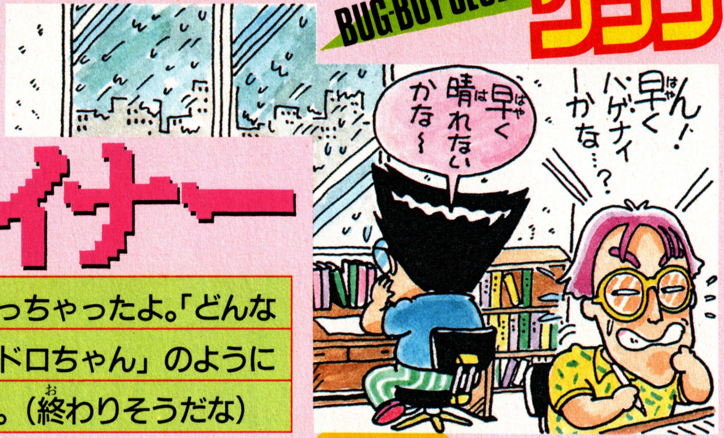
採符／松本謙二



絶対にのっけてほしい！ という人がいたら、自分の作った作品を録ったカセットテープを同封してくれるとすごくステキ！ きっと優先しちゃうよ！

いやーもうスピーカー取っかえただけで、ウチのステレオの音が良くなること！ そんなわけで近頃また、学生の頃みたいにレコード漫り！(ケン)

めざせ!! ゲームデザイナー



ほーら、人気がないもんで最後のページになっちゃったよ。「どんな問題」のように不定期連載の道をたどるか、「ドロちゃん」のように終っちゃうのか。それはキミのハガキしだい。(終わりそうだな)

ファンタ地蔵

■ヘン電子 ■価格未定
■6月上旬予定

♡日本昔ばなし風のほのぼのゲーム誕生!!

昔、昔のある夜のことじゃった。夢の中に村のはずれのお地蔵様があらわれた。お地蔵様はこう告げた「わしはいま、ファンタっちゅうものを、一度でいいから飲んでみたいと思っちょる。たのむからファンタを探してきてくれ」こんな田舎じゃファンタなんてあるはずがない。定吉はファンタを探しに旅立ったのだった。秋田県・小川史定

♨タイトルが大笑い! いいなー、こーゆーの。エンディングはファンタ地像がお米をかついで雪の中をえっちらおっちら運んできたりしてな。100EX

あっプータロー物語

■CAT
■3,400円
■発売順延

学校は出たものの職につくのもかったるい。君はそんなプータローになってゲームを進めるのだ。活動時間は夕方から朝まで。遊ぶ金がなくなったら短期のアルバイトを探せ! 親の定職つけ攻撃は強力。不規則な生活がたたって体をこわしたらゲームオーバーだ。神奈川県・眠鍵桃子

♨こりゃけっさく! 経験者しかわからん。

ハガキ載っけて経験値をもらおう

経験値かせぎにはバグボーイは一番! ホレホレハガキを出しんしゃい。5枚いっぺんにのれば、300EXくらいすぐ取れちゃうのココロ。新人は㊗マークを忘れずに。イロをつけるからさ。お願い! あげれっちょ。

ファミコンバラエティ企画

新コーナーを考えるのがめんどうになった…んじゃなく、読者と共に歩むBBCとしては、読者のみなさんのアイディアを採用したいと思うわけ。新コーナー案、求む!

三国一の大バグ野郎

敵が有利になるようなアイテムをなぜ自軍の基地に隠すのか。FCの敵はおマヌケだ。設定からキャラまで八ツ当りするコーナー。

めざせ!! ゲームデザイナー

ゲームをやるだけじゃつまらない。どうせなら作ってしまおう! 社会ネタからパロディまで新ゲームのアイディアを募集中だ。

いくらなんでもいないだろ!!

そんなバカなやついねーよ! という大ボラや探せばいるかもしれない人。誰でもやるクセ。そーいう人間をウォッチングしよう。

紙コンアトランダム

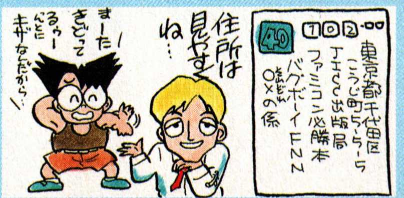
何の制限もないコーナー。ダジャレもあれば川柳・狂歌もある。中心はイラストに移ってきているので、絵の描ける人有利! 他のコーナーの投稿も絵入りは掲載率高し。

ファミコンスーパーヒットスタジオ

ファミコンのBGMに曲をつけ、人がゲームしている間にⅡコンで歌っちゃえ! というお笑い企画。内容と曲に合った歌詞募集中。

どんな問題腕自慢

ロードランナーや倉庫番など、エディット機能付きのゲームのオリジナル面を作るコーナー。条件は必ず解ける面であること。



FC誌界のホーナー。必本の次号は6月19日発売です。買ってちょ

フライデースペシャル46
妖怪倶楽部
完全必勝本
●定価300円
フライデースペシャル47
ハオ君の不思議な旅
完全必勝本
●定価350円
フライデースペシャル48
セクションZ
完全必勝本
●定価300円
6月26日発売
アテナ
完全必勝本
ゴルフUSコース
完全必勝本
6月19日発売
FRIDAY SPECIAL
耳より情報
40以降のFSには、もれなくごいんきょクエストのゴールドカードがついている。しかも毎号30ゴールド!!
フライデースペシャル39
さんまの名探偵
捜査必勝本
おかげさまで大好評!! 捜査の強力なネタ本、みんな買ったかな?
●定価300円
6月12日発売
フライデースペシャル50
迷宮寺院ダババ
完全必勝本
武道指南の"新式ジャンピングテクニック教書"だ!!
●予価300円
主要収録ゲーム
アイギーナの予言
悪魔城ドラキュラ
アルカノイド
ウルトラマン
消えたプリンセス
キングコング2
銀河伝承
グーニーズ2
新人類
S.マリオブラザーズ
スーパーロードランナー
たけしの挑戦状
とび出せ大作戦
ドラえもん
ドラゴンバスター
ドラゴンボール
火の鳥
飛龍の拳
ブラックバス
プロ野球ファミリースタジアム
北斗の拳
ミッキーマウス
リンクの冒険
ワルキューレの冒険
ブリーダー　他いっぱい!!
フライデースペシャル1
バグボーイスペシャルI
スーパーマリオ256W
ワールド
キミはもう9-1を体験したか? これで256Wの全てが自由自在。
●定価380円

FS
ゲームブックシリーズ
ファミコンゲームブック3
迷宮組曲
新ミロンの冒険
●定価350円
ファミコンゲームブック2
リンクの冒険
暗黒トライフォース伝承
●定価350円
ファミコンゲームブック1
スーパースターフォース
ゴーデスの復活
●定価480円
人気爆発!!
必勝本の快進撃だ!!
バグボーイスペシャルII
フライデースペシャル㊺
ドラクエII
すべてがわかる50本!!
最新!使える大技200本!!
人気ソフト総登場!!
隠しコマンドから
得点技まで一挙大公開!!
ドラクエII大特集!! 他200
本の裏ワザ・バグが満載!!
●定価350円

郵便はがき

ここに40円
切手をはって
ください。

102

東京都千代田区麴町
5－5－5

JICC出版局
ファミコン必勝本編集部
読者プレゼント係

（キリトリ線）

ご住所	ごでんわ □□□-□□ ☎（ － － ）				
お名前		年齢	歳	性別	男・女
学年（職業）	①小3以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪大学生 ⑫予備校生（浪人） ⑬その他の学校 ⑭社会人 ⑮主婦	ほしいプレゼントNo.			
ファミコン必勝本は	①いつも買っている ②ときどき買っている ③はじめて買った				
他によく読む雑誌・まんが		この本を買った日	月 日		
ファミコン以外で興味のあること					

☆応募のしめきりは6月19日です。（当日の消印有効です。）

ファミコン必勝本

Vol.12愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

(　　　　)(　　　　)(　　　　)

★今号の内容で、おもしろかったものに3つまで○をつけてください。

①ファミコン・ニュース・ステーション
②エキサイティング・バスケット
③燃えろプロ野球
④ファミリーボクシング
⑤スマッシュピンポン
⑥つっぱり大相撲
⑦ゴルフUSコース
⑧必勝テク道場
⑨アテナ
⑩迷宮寺院ダババ
⑪ジャンボウ
⑫ファミコンファンタジーコミックス
⑬インフォメーション
⑭ごいんきょクエスト
⑮ドラゴンスレイヤーⅣ
⑯磁界少年メットマグ
⑰リフレクトワールド
⑱プロゴルファー猿
⑲バグボーイクラブ
⑳プレゼントのお知らせ
㉑月風魔伝
㉒オホーツクに消ゆ
㉓NEW SOFT
㉔新作ホットライン
㉕新作スケジュール表

★本誌を読んだ感想を書いてください。

(キリトリ線)

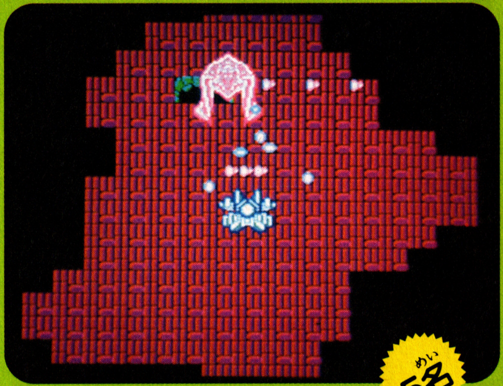
中味充実!! 読・者・プ・レ・ゼ・ン・ト!!

プレゼント その1 読者アンケートハガキプレゼント

とじ込みのアンケートハガキに答えてプレゼントをもらおう!!

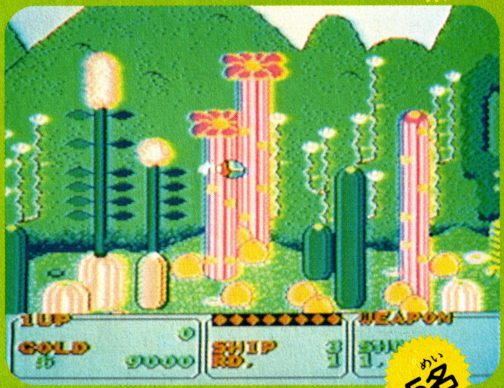
5名

①アテナ（SNK）



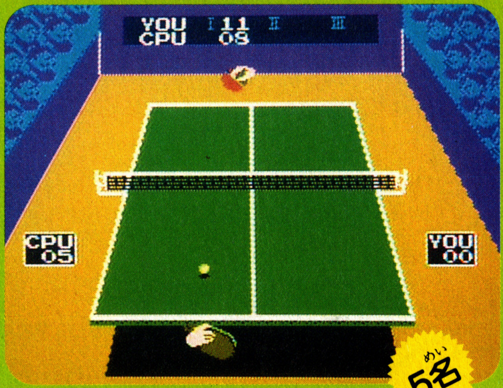
5名

②リフレクトワールド（イーストキューブ）



5名

③ファンタジーゾーン（サン電子）



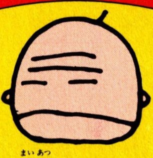
5名

④スマッシュ・ピンポン（任天堂）

プレゼント その2 「ごいんきょにおねだり」プレゼント

ごいんきょの応募券3枚で好きなソフト5本プレゼント！ なんと毎回50名!!

応募券 Vol.12



3枚集めてください。

応募券はこの応募用紙に貼って封筒で送って下さい。

キリトリ

ファミコン必勝本 Vol.12 6月19日しめきり
「ごいんきょにおねだり」応募用紙

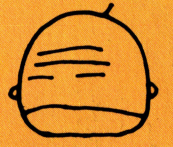
名前

でんわ

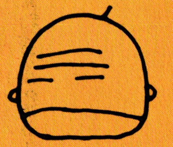
住所

ほしいソフト
①
②
③
④
⑤

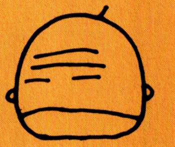
この応募用紙は6月19日しめきりです。



応募券を貼ってね



応募券を貼ってね

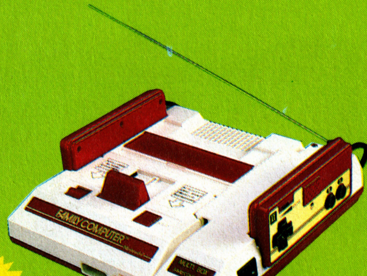


応募券を貼ってね

キリトリ

ペアで50組(100名)

⑤8月22日、ヤクルトVS巨人戦、神宮球場御招待
※当日、神宮球場に来れる人のみ。注意してね。



⑥マルチボックス（ホリ電機株式会社）

5名

⑦FCディスクキャリングケース（信光産業株式会社）

5名

読者アンケートハガキ プレゼント当選者発表

Vol.8　4月17日号分

●南国指令スパイVSスパイ
青森県・柴田裕一　埼玉県・米田堅志　福井県・花田将之　兵庫県・生島浩美　長崎県・井上豊

●アップルタウン物語
山形県・小倉智広　東京都・加藤真吾　静岡県・寺尾郁男　和歌山県・小森政史　高知県・上田大輔

●レリクス暗国要塞
茨城県・野口勝　山梨県・増田辰也　大阪府・久保田佳之　島根県・中尾徹　大分県・武田秀和

●グリーンベレー
北海道・内藤学　宮城県・安倍明久　愛知県・高橋悟志　岡山県・木下泰之　香川県・山内彰彦

●ジョイレーダー
北海道・杉本慎享　東京都・相場伸也　石川県・白井文男　愛知県・小川剛司　高知県・倉内正春

●SNKオリジナル怒腕時計
北海道・一戸悟　北海道・葛西渉　北海道・前田敬之　北海道・林亮　北海道・小林伸光

秋田県・佐藤慎也　山形県・高橋正広　山形県・土屋順裕　宮城県・高橋壮史　宮城県・後藤聖治　福島県・斉藤智紀　栃木県・小林伸道　群馬県・新木伸幸　群馬県・堀越和史　埼玉県・桒村大輔　埼玉県・国分弘樹　千葉県・岡本淳　千葉県・佐藤洋久　千葉県・大橋順子　千葉県・東浦正明　東京都・斉藤聡子　東京都・峰崎智也　東京都・松浦勝利　東京都・平川洋司　神奈川県・岩田雅史　神奈川県・上山賢一　神奈川県・大石幸介　神奈川県・大竹勝　静岡県・伊藤喜章　愛知県・平木肇　愛知県・小谷喜義　愛知県・伊藤誠悟　愛知県・谷川真理子　滋賀県・松田進吾　京都府・山崎正人　大阪府・趙世哲　兵庫県・山城大輔　兵庫県・吉本大祐　兵庫県・小山元気　兵庫県・内井健太　鳥取県・西山由晃　岡山県・星島章　広島県・菅芳明　広島県・生田昭彦　山口県・室直昭　高知県・岡田正弘　福岡県・西倉克紀　福岡県・岩崎壮司　福岡県・青木宏益　福岡県・吉田正樹

●オネアミスの翼オリジナルトレーナー
山形県・黒岩研次　新潟県・堀弘美　栃木県・石川康明　千葉県・竹村利和　大阪府・辻村英樹

●チョコレート
北海道・木村康利　岩手県・金沢直也　秋田県・浜田裕司　福島県・小笠原直　埼玉県・川越孝則　東京都・野沢洋二　神奈川県・田川浩二　富山県・石松博文　山梨県・浜村秀政　長野県・早川健二　静岡県・山岡好昭　京都府・谷口栄一　大阪府・林勝彦　兵庫県・高橋琢磨　奈良県・加藤満典　岡山県・志賀良実　香川県・小森尚美　福岡県・星谷亜利　大分県・岩下哲夫　鹿児島県・東治久

●ビデオテープ
岩手県・畠山学　栃木県・下田志郎　東京都・平野明彦　長野県・奥山良英　新潟県・白石悟史　愛知県・工藤晃一　京都府・小松泰弘　島根県・尾上誠二　宮崎県・児玉裕章

●シングルレコード
青森県・美濃島雅典　埼玉県・渡辺幸太郎　東京都・平間大造　岐阜県・坪井宏至　大阪府・杉田雄一

応募方法

とじ込みのアンケートハガキに答を記入して送ってね。ハガキには40円切手を貼るのを忘れずに。しめきりは6月19日、当日消印有効。発表はVol.16を見てね。

※公正取引委員会の告示にもとづき、この懸賞に当選した方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

「ごいんきょにおねだりプレゼント」当選者発表

Vol.8　4月17日号分

北海道・羽沢博之　青森県・赤井勇　岩手県・的場剛　宮城県・田端幸司　秋田県・大高洋尚　山形県・原山光治　福島県・斉藤修平　茨城県・倉田健吾　栃木県・松井直規　群馬県・寺山幸司　埼玉県・小池修一　千葉県・森周一朗　東京都・藤平吉政　東京都・新田良秀　東京都・上島朱美　神奈川県・竹村美紀　新潟県・伊達茂雄　富山県・松下伸弥　石川県・中山敦之　福井県・谷井啓次　山梨県・迫水達也　長野県・大山緑　岐阜県・後藤勝士　静岡県・遠山勉　愛知県・井浦和美　三重県・西袋正一　滋賀県・堀越学　京都府・小野田具明　大阪府・樋本まゆみ　大阪府・秋吉文雄　兵庫県・河南こころ　兵庫県・大島欣久　和歌山県・長嶋佳隆　鳥取県・加藤伸一　島根県・三須山博　岡山県・鈴木筆彦　広島県・田端警　山口県・吉田忠彦　徳島県・米倉幹夫　香川県・永島謙二　愛媛県・小林清三　高知県・平間真二　福岡県・森聖貴　佐賀県・桑原知康　長崎県・赤石秀隆　熊本県・黒木征子　大分県・吉沢恵次　宮崎県・香川孝仁　鹿児島県・遠井寛　沖縄県・上原竜次

応募方法

前のページについている応募券を3枚集めて、応募用紙に貼って送ってね。応募券は毎号1枚ずつついているので、それを3号分集めてください。同じ号の応募券を2枚以上集めてもダメ。3枚集めたら応募用紙に貼って、必ず封筒(60円切手)で送ってね。それから応募用紙にはしめきりがあるから注意しよう！

応募券3枚で 6月発売(予定)のソフトの中から好きなソフト5本プレゼント

今回の応募のしめきりは、6月19日当日消印有効。
発表は8月7日発売のVol.16の予定。
ほしいソフト5本は、6月中に発売予定のソフトに限ります。後ろのスケジュール表を見て選んでね。

送り先
〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
JICC出版局　ファミコン必勝本
「ごいんきょにおねだり」係

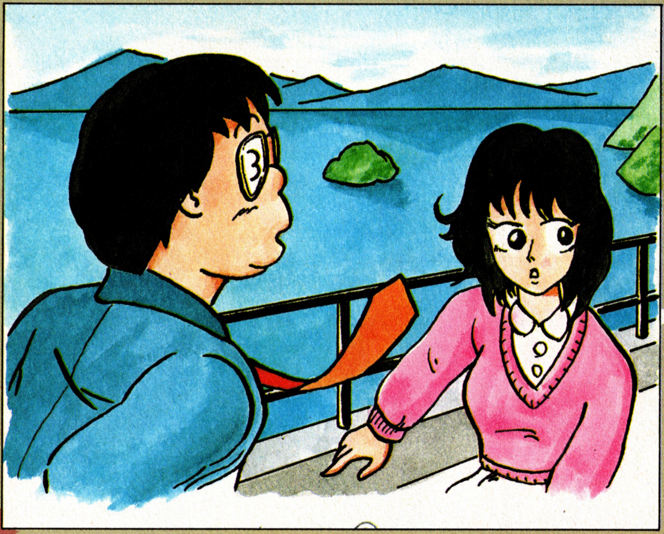
謎が渦巻くオホーツク
秘密の奥底にまた死体が!!

北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ

CASSETTE | アスキー | 6月27日発売予定 | 5,800円

パソコン版を越えたぜっ!!

もっちろん君は知ってるよねっ!! あの「ドラゴンクエスト」シリーズを生んだ巨匠・堀井雄二!! 彼はその昔アドベンチャーソフトの第一弾「ポートピア連続殺人事件」を生んだことでも有名だよね。その彼がまたまたボクらにスッゴイ挑戦状をたたきつけてきたぞっ!! 任天堂が新しく開発した2メガのロムを搭載したすんげえカセットで。シナリオもパソコン版400枚に対して、ファミコンじゃあ1000枚も原稿があって/ その上、シーンが200あり、登場人物が50人をゆーに超えるとゆーからオドロキっ!! こいつあ一期待できるぜィ!!



ゲーム・ストーリー

東京湾、晴海埠頭に男の水死体。身元不明のこの男、死亡推定時刻は約5日前。年齢は50歳前後と思われる。すべては、ここからはじまった。次々に起こる殺人事件。キミは腕ききの刑事さん。超難題の「北海道連鎖殺人」を解決していかなくてはならない。手下のクロキとシュンを引き連れて捜査開始っ!! がんばりや!

ファミコン版「ポートピア～」と違い、コンティニューできるのがうれしい。ドラクエみたいに"ひらがな"で入力すれば続きができる!!

東京編 まずは小手先調べ 捜査の基本はココ

うーん、多分キミがアドベンチャーゲームの初心者だとしたら、この東京編だけでも、かなりのカクゴがいるんじゃないかなぁ。まぁとにかくあらゆるコマンドをじゃんじゃん使ってみるこったねっ、へるもんじゃないんだからさっ! 東京編にはないけど、北海道編に入れば「トランプをする」なんつーとぼけたコマンドもあるんだぜい! おたのしみっ!!

スタート・シーンはミステリーぽく、死体の発見シーンではじまる!! まずは、肩慣らしのつもりでコマンドをブンブク押してみよう!! アドベンチャーゲームは選択コマンドの使い方がポイント。習うより慣れろ、ってゆーわけで、現場から情報を見つけ出せっ!!

オホーツクは電話をするってことも重要な情報源!! ためしに、110番に電話するとこれが!! 意外なことがわかるぜい!!

キーポイントになるよーな人(死体)に出合ったら、すぐさま写真を撮っておこう!! 特に死体はずぇ～ったいにオサエておかないと"聞き込み"ができないから、超タイヘンなことになる。ってなことにならんよーに、できるだけ多くの人の写真をとっておこう!!

●ここがH大好き人間のたまり場"栄通り"。キャバレー"ルブラン"の帰りにでも聞き込みしてみよう。

ルブランでの聞き込みも、かなり手こずるとおもうよっ。とくにアケミはこっちが警察だと知るとナーンも話してくれないんだ。まっそうゆう時は次にいってみよ。↙

そして…ルブランでタップリと聞き込みをしたキミは、被害者の足どりを追って捜査をつづけてゆくわけだっ！ このへんまで来てもまだまだ序の口のジぐらいしかいってないんだぜい!! ほーんと奥のふかぁーいソフトなんだなコレが…。ここいらで被害者の住所がわかって、始めてホントのゲームがスタートするってゆーウワサもあるぜい！ 息切れしないよーに、基礎体力をシッカとつけとくよーに!? 苦労するぜ!!

●ルブランの入口。なれなれしい呼び込みのお兄さんが話しかけてくるよ!! 情報を仕入れてからもう一度来ると、店員が被害者のこと教えてくれるっ!!

さてと、まずキミが手に入れなければならないのは、キャバレールブランのチラシだ。コイツはよっぽど埠頭を探しまわんないコトには出てこないぜい！ 捜査の基本がネバリだっーことは、今まで少しでもアドベンチャーゲームをケイケンしたことのあるヒトなら、わかってると思うけどねっ!! とにかくこのチラシがないことにはラチがあかないっ。なんたってキャバレールブランが第一の聞き込み場所なんだから…。 東京編ばかりでなく、北海道に行ってからも、重要な情報を得るために絶対必要なモノだからねっ！ オヨヨ!!

●ルブランで最初にあうのがアケミ嬢"。キミは刑事、Hっぽいこと考えずに、仕事のことを考え被害者の写真を見せてみよう!! でも彼女はなんにも知らないらしい。

↙なんと！ ルブランで被害者がゴヒイキにしてたホステスはルナだったらしいっ!! 被害者に誘われてデートしたりしちゃってるから、くわしいコトも知ってるハズ。

●すげえ情報をくれるのがこのルナくん東京編のきりふだといえる!!

パソコンもブッ飛ぶ本格AVG

「オホーツクに消ゆ」は堀井雄二の、「ポートピア～」に続く第2弾アドベンチャーゲームとして新登場!! まっ、ドラクエの"II"みたいなもんです。前作をよりパワーアップして面白くしたのがこれとゆーわけ。アドベンチャーゲーム・ファンだったら狂喜の世界に行けること間違いなし!! これでまた、犯人捜しのために、徹夜徹夜の連続の毎日になると思うよ!! かしこ!!

さらにオホーツクの霧は深く濃く

北海道編

ホッカイドーはデッカイドー～などとおどけている暇は、きっとキミにはないでしょう。北海道編をフルコースの料理にたとえるなら、東京編など、オードブルの皿が置かれたダケにすぎませんっ!! ふふふ…この

ゲームを始めるのが恐くなったヤツもいるんじゃないかっ！ このオクビョーモノッ!! さらにオドスよーだけど、北海道ではキミの行く先々で次々と殺人事件が起るぜ。暴力団もカランでくるし、捜査が進むにつれて、ナント！ 警察上部からの圧力なんてのもカカってくるんだぜ!! こりゃーハンパじゃないよっ、ビシッとハラを決めて挑戦するべし!!

© 1987アーマープロジェクト © 1987ログインソフト

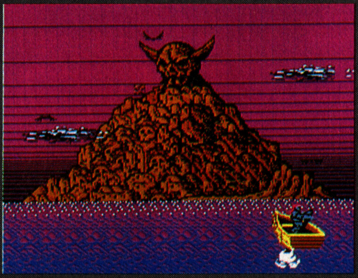
CASSETTE	コナミ 6月26日発売予定 ¥4,900

月風魔伝

波動剣を取り戻し魔王龍骨鬼を倒せ!!

STORY

西暦14,672年、地上界は地獄から甦えった魔王「龍骨鬼」によって支配されていた。もともと地上界を治めていた月氏一族の三兄弟は、波動剣を手に地獄へ立ち向かったが、三人は魔王に引きさかれ、波動剣も取られてしまった。波動剣とは、剣を振りかざすと強い精心波を発する聖剣だ。三本合わせるとさらに強力になるという。大切な剣を奪われた月氏の末子「風魔」は兄達をさがす旅に出たが、あと一歩というところで、魔王に兄達を殺されてしまう。復讐の念に燃えた風魔は、以前にも増した強い意志で魔王に立ち向かうのだった。



新方式搭載で内容充実

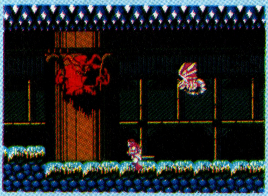
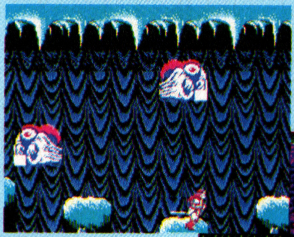
この「月風魔伝」は、新しくゲートアレイ方式を採り入れた。この方式によって今までの2倍の大きさのキャラクターを創りだすことに成功。なんとこのゲームに登場する最大のモンスターは、身長がほとんどテレビ画面からはみでそうなぐらいなのだ。そんな巨大キャラがダイナミックに画面の中で動きまわり主人公〝風魔〟と対決するというから、これは期待できるね。

©KONAMI 1987

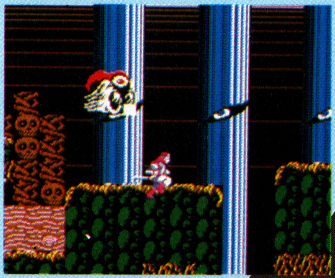
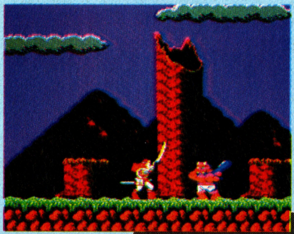
高精度グラフィックに胸が踊る

このゲームでは、アクション画面、静止画面、3−D画面、それに、マップ画面と合計4種類の画面がある。さすがに2メガの大容量だけあって背景のグラフィックもバラエティー豊かで飽きさせない。

アクション画面

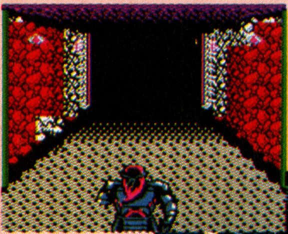
月風魔伝のアクション画面は横スクロール方式。地上界はもちろんのこと、不気味な地獄の世界にまで潜り込み、若き剣士風魔は壮大な戦いを繰り広げる。容赦なく剣士に迫りくる妖魔。いかにも、という感じのグラフィック処理が、プレイヤーの感性を刺激する。主人公の3倍近くもある敵キャラなど、さすがホラーゲームという名にふさわしい背景処理だ。大小様々なモンスターとの応戦や美しい色づかいの画面を見ているだけでも充分楽しめる仕上がりなのがGOOD。風魔が飛びはねる、剣をふる姿は、今までのゲームにないほど華麗で。まるで本当に生きているよう。多彩なる面構成は決して期待をうらぎらない。

静止画面

とっても大切なメッセージをもらったり、アイテムの売り買いができるショップがあるのがこの静止画面。重要なアイテムはとにかく早く取っておかないと、ゲームを進めていくときに、とっても不利になる。ガイコツみたいな人やエンマのような人など、店の主人はみんなちょっと不気味。変なことを言ったら、何をされるかわからないような顔だけど、ゲームをクリアするため。お金を集めて、どんどん利用していこう。

3−D画面

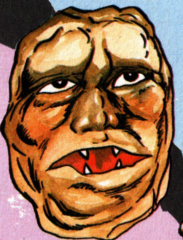


アクション画面と一変した、画面上部の表示方法からもわかるように、3-D画面には戦闘とメッセージの2つの要素がある。奥深いダンジョンを歩きまわると、突然老人が出て来て、ヒントをあたえてくれたり、またモンスターを型どった扉の中には……。アクションゲームとしては初めての、3-D画面の導入で、よりリアルな戦闘シーンが展開されることだろう。

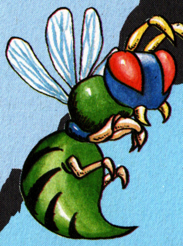
3-D画面で重要な事は、アクション派にはわりと無縁だった、入念なマップ作りだ。どこまで続くかわからないダンジョンの中をマップなしで歩きまわるのは危険だ。特にこの月風魔伝では、アクションによる戦闘シーンが用意されているから、自分のバイタリティーを考えて慎重に動こう。

魔王の下部になり下がりし地獄の神々

突然甦った地獄の魔王「龍骨鬼」に呪文をかけられ、悪の手先となってしまった地獄の神。ゲートアレイ方式の導入により超巨大キャラも登場。ド迫力のモンスターが期待できるぞ。

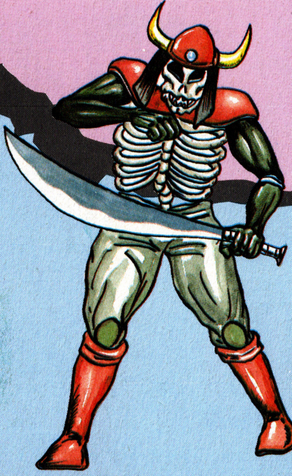


煩悩顔
顔の大きさ2.3m
顔は大きいが気は小さいらしく、いつも赤い顔をして、恥ずかしそうにしている。

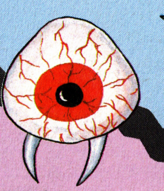


地獄蜂
年齢 145歳
蜂の割に、体が大きい。前魔暦生まれの145歳ということは、中年の蜂？

狂赤鬼
年齢 200歳
狂鬼島に住む鬼。島が滅びていくと共に性格もすさんで狂暴になった。



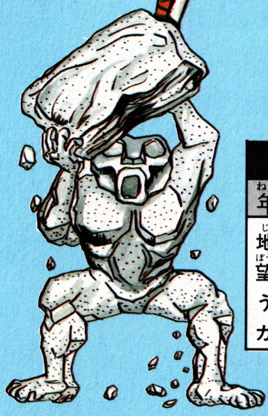
月風魔
年齢 19歳
琉球王家の末裔。地獄の神々に兄達を殺され、仇を討つために立ち上がった。



蓬莱骨
年齢 100歳？
服を着たガイコツ。頭蓋の中がカラッポだから、何も憶えていられないやつ。

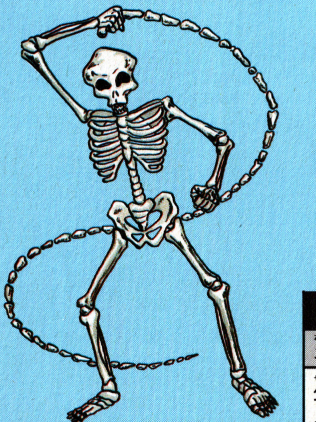
毛細血眼
年齢不明
神経が短絡しているため気が短く、目を血走らせて怒りながら飛んでいる。

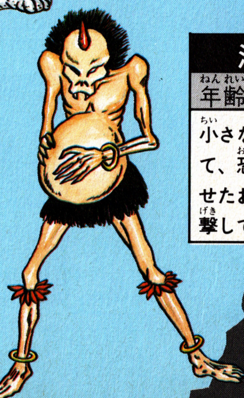
斧牛
年齢 35歳
気が短く狂暴だが、その反面さみしがりやであるらしい。黄色い目が不気味。



邪心岩石
年齢 456歳
地獄へ堕ちた者の欲望が集まって岩のように固まったもの。ガンコで負けず嫌い。

浮遊猫
年齢 6歳
軽薄な人間に捨てられた猫の霊が、今では怨みのやり場もなく浮遊している。





死門
年齢 不詳
生前はシモン・ベルモンドと名乗っていたらしい。そう、悪魔城を滅ぼしたあの。

河豚腹
年齢 86歳
小さなことに腹を立て、怒ると、膨らませたお腹から玉を攻撃してくる。

月風魔の闘いが今、始まった 白熱の次号を待て！

©TOWA CHIKI

NEW SOFT

パズル風味のアクションゲームだ！

エルナークの財宝

エルナークの財宝を探しだし闇の紋章を粉砕するのだ!!

6月下旬発売予定／￥5,300／カセット／トーワチキ

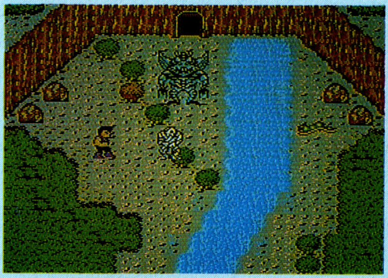
パズルもあって楽しいよー

覚えているかなァ。ちょっと前に紹介したんだけど。「エルナークの財宝」って。これが新しい設定で6月上旬に発売される。新しいからにはもち！よりおもしろくなっている。ちょっと不思議なパズル風謎解き付きのアクションゲームなんだよ。考え抜かれた設定だから期待できそ。画面は512、アイテムは16種類とけっこう多くて使いこなすのがたいへんだぞ。君は宝を探しだし、友を助けることができるかな!?

見知らぬ国への大冒険。広大なマップ、恐ろしい敵に耐えられるかな

発端は手紙だった。ある日、君のところへトレジャーハンター（宝さがしのプロ）の友人、ジョー・クロサワから手紙が届いた。しかし手紙の中身は意味不明な言葉の羅列だった。どうやらジョーの身の上になにかが起ったらしい。とりあえず、君は手紙の発信地である見知らぬ国へと旅だつ。君はその国の港で不思議な少女から美しく輝く石を手渡されることになる。そのときからこのゲームは始まるのだ。

このゲームはステージが全部で6つあり、各ステージで巨大なボスキャラが出現する。君はアイテムを手に入れ、マイキャラを成長させ、謎を解きながらゲームを進めて行くんだ。そして最後の対決、ダークパワーの権化「闇の紋章」との戦い。君はジョーを救出できるだろうか。パズル、アクションそしてRPGの要素がミックスされた新感覚パズル・アクションゲームなのだ。



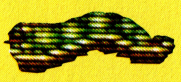
登場キャラはこんな感じ

敵のキャラクター数は全部で64種類。立体的グラフィックで迫力は充分。各ステージで巨大な敵キャラが出現する。君は適切なアイテムを使って戦わなくちゃならないのだ。それにしても、おどろおどろしいキャラだね。うーんみんな強そうだな。

●主人公

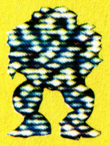
←正義感の強い冒険野郎なのだ

●大ヘビ



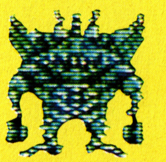
↓憎しみの玉を飛ばしてくる敵キャラ

●ミイラ



←動きは遅いがなかなか手強い

●ウォーリアー



→ダークサイド側の強力な戦士

はみだしコメント 以前、アクションパズルゲームとして紹介した〝エルナークの財宝〟がパズルアクションゲームに変身した!?　なぜ変ったか？…なんてことには興味ないけれど、とにかく面白いゲームになってほしい。ボクはパズルのからんだゲームが好きなのですよ。（ハルク）

NEW SOFT

惑星イーバルに平和を取り戻せ!

インドラの光

コトブキシステムの本格RPG!
砂漠化の進む惑星を救うのは君だ!

7月下旬発売予定／価格未定／ディスク／コトブキシステム

地球から8500光年の彼方、砂漠化の進む惑星イーバルでの物語である。

2000年の昔、地球から空駆ける船に乗り、この惑星に移り住んだ祖先達は、神バーンのもとで平和に暮らしていた。

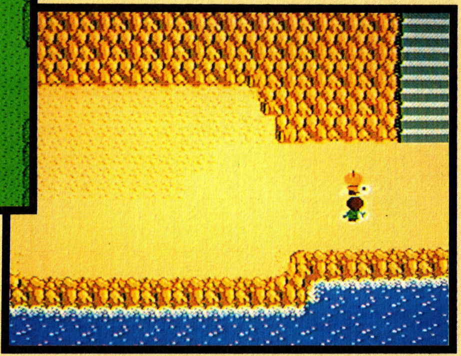
ある時、北の島に住む魔物の使いは、神バーンの力の源である光の器を盗み出した。そのため神バーンは力を失い深い眠りについた。それ以降惑星イーバルには魔物がはびこり、大地は砂漠化への道をたどった。

昔からの言い伝えを聞いたファレイの勇者は、光の器を求めて旅に出た。

惑星イーバルには、4つの大陸があるのだ!

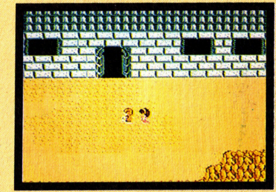
町や城・神殿を訪ね、必要な情報を、住人から聞こう。町の中の道具屋では、重要なアイテムが買える。貯めたゴールドを有効に使え。

途中数人の人物と旅をするが、勇者を含めそれらの人物には、それぞれの能力を表す数値がある。



それぞれの大陸の城・町・神殿を訪ね、情報を聞け!

店	場　所	機　　能
宿　屋	城、町	HP、MPの回復。
武器屋	城	武器を売る。(アイテムを売る時もある。)
道具屋	町	盾や、鎧を売る。(アイテムを売る時もある)
薬　屋	町	HPを回復させる薬を売る。
鍛冶屋	城、町	武器を治してくれる。
飲み屋	城	兵士等に酒を飲ますと情報が得られる事がある。
飯　屋	城、町	HP、MPを少し回復させる食べ物を売る。
礼拝堂	城、町	それまでの行動を記録する。(データをSAVEする。)
王　室	城	重要なアイテム(通行許可書等)や情報が与えられる。
民　家	城、町	情報が、与えられる事もある。



町や城には、HPやMPを回復させるための物資を買う為の店がある。礼拝堂では、それまでの行動を記録(SAVE)する機能がある。

魔獣との戦闘では、画面の様にバトルモードに切り換わる。戦いは、武器や防具の種類とHPや経験値により難易度が変化し、高レベルの経験値や、武器、防具だと、より強い敵と戦う事ができる。そしてプレイヤーの行動範囲は広がるわけだ。

●この表は惑星イーバルの主要な地名。全てを訪ね、戦闘に必要な術やアイテムを手に入れよう。最大8個の術、最大8個のアイテムが手に入る。特殊なキャラクターと会話する時に使う言語もどこかの地で手に入る。

大陸(城)	町	神　殿	洞　窟
ファレイ	ゼラーナ ビシュー リキューム	サンレクーテ	バベル ザルザ
コルステ	シンシニア	ヒュプノス	デスノス
キフロス	ヘレキャット		ジルド
ジオウ	ズワース シャカート	神の城	デゴス

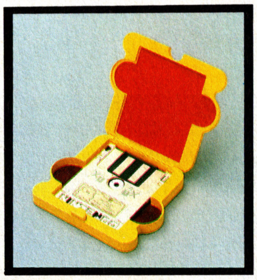
はみだしコメント　このソフトまだプレイした事はないけど、何やら、どこかで聞いたり見たりした事のある様な…。そうあのドラクエIIに似てるみたい。ディスクで、どの程度のロードがあるかわからないけど、早くプレイしてみたいソフト。次の紹介が今から楽しみだね。(ごいんきょ)

特報！ゴルフJAPANコース 上位入賞者全氏名

おめでとう！ベスト100

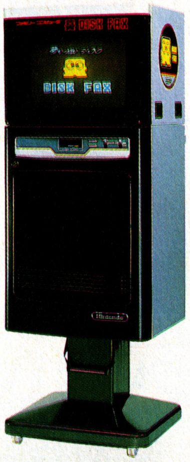
確定！栄光のゴールデンディスクカードは君たちのもの!!

5月10日まで開催されていた、「ファミリーコンピュータゴルフトーナメント(JAPANコース)」の最終成績が発表された。優勝は東京都にお住まいの大森充さん(25歳)。スコアはなんと－87の驚異的な記録だ。100位のプレイヤーでも－52の好成績で、予想をはるかに上まわる結果となった。いやはや参加者のみなさん、おつかれさま。そして入賞者のみなさん、おめでとう。



日本全国のあこがれの的、「ゴールデンディスクカード」。ここに発表された100人のみが持つ栄冠のゲームだ。

順位	氏名	都道府県	スコア
優勝	大森 充	東京都	201
準優勝	田辺 裕一	東京都	211
3位	土屋 邦彦	東京都	214
4位	太野 康晴	愛知県	221
5位	松永 太郎	新潟県	222
6位	菅井 剛	神奈川県	222
7位	前川 光宏	大阪府	222
8位	三宅 弘晃	岡山県	223
9位	山尾 祥三	東京都	224
10位	カミカワカツヒロ	兵庫県	224



優勝した大森充のインタヴュー

800ラウンド以上もプレイしたんですよ。と勝者は語る。

歴史に名を残す活躍をしてくれた優勝者の大森さんは東京に住むオーケストラのメンバーとのこと。偉大なチャンプは意外にも静かなる音楽家なのでありました。彼の語る「ゴルフジャパンコース」の秘訣とは、〝200ヤード以内のショットは直接カップインを狙う〟ほどのアプローチショットの腕前だそうで、ほんと気の遠くなるようなお話です。一度、プレイぶりを拝見してみたいものですなぁ！

そして、そろそろUSコースの季節がやってくる

さて、ゴルフトーナメントUSコースは6月14日から8月31日まで開催。ディスクファクスに応募すれば、プレイヤーに有利なデータがカードに書き込まれるなんて設定もあるそうだ。今回のJAPANコースで惜しくも入賞できなかった人、今度はガンバッテ!!

なんと100位が－52。ハイレベルの戦いに拍手

11位	森屋 剛	東京都	224
12位	国吉 卓	沖縄県	225
13位	木村 昌明	静岡県	225
14位	新浪 幸雄	愛知県	225
15位	角谷 博孝	神奈川県	225
16位	古内 健児	東京都	225
17位	古川 豊栄	大阪府	226
18位	藤本 間治	兵庫県	227
19位	湯原 英徳	東京都	227
20位	中村 尚稔	奈良県	227
21位	堤 新吾	神奈川県	227
22位	安達 勝己	東京都	228
23位	内藤 一之	岡山県	228
24位	堀田 誠	大阪府	228
25位	森下 貴幸	〃	228
26位	西野 隆	東京都	228
27位	佐々木 誠毅	神奈川県	229
28位	山口 佳孝	徳島県	229
29位	松井 竜二	三重県	229
30位	笠行 則文	岡山県	229
31位	内村 貴博	富山県	229
32位	松本 和己	愛知県	229
33位	砂山 貴司	神奈川県	229
34位	小野寺 剛	岩手県	229
35位	岡 好輝	埼玉県	229
36位	舟本 勝幸	石川県	229
37位	山尾 哲司	東京都	230
38位	川崎 政洋	埼玉県	230
39位	結城 英晴	静岡県	230
40位	上杉 孝一	宮崎県	230
41位	和田 知史	三重県	230
42位	水野 圭祐	静岡県	231
43位	和泉 央一	大分県	231
44位	尾崎 智彦	東京都	231
45位	松尾 一郎	大阪府	231
46位	小沢 知之	東京都	231
47位	一色 敏浩	大阪府	231
48位	牧畠 保男	石川県	231
49位	浅野 学	岐阜県	232
50位	安藤 晋次	愛知県	232
51位	一ノ瀬 義孝	北海道	232
52位	荒金 吾郎	大阪府	232
53位	品田 修也	東京都	232
54位	尾崎 汎	愛知県	232
55位	宮脇 徹	大阪府	232
56位	前田 暁	大阪府	232
57位	細田 和宏	東京都	232
58位	五十川 武彦	〃	233
59位	津波 彰	沖縄県	233
60位	須見 伸史	兵庫県	233
61位	古川 和好	岐阜県	233
62位	安田 竜夫	大阪府	233
63位	高橋 英児	東京都	233
64位	野本 哲也	〃	233
65位	長浜 幸一	大阪府	233
66位	斉藤 高広	愛知県	234
67位	花木 智志	栃木県	234
68位	森 徹	兵庫県	234
69位	小田 辰夫	東京都	234
70位	高島 英幸	愛知県	234
71位	松原 邦成	兵庫県	234
72位	石川 健	岩手県	234
73位	山本 耕介	大阪府	234
74位	森 康	岐阜県	234
75位	高橋 芳範	静岡県	234
76位	中 佳津雄	大阪府	234
77位	大熊 浩二	兵庫県	235
78位	郭 誠二郎	兵庫県	235
79位	乾 信一	兵庫県	235
80位	松本 匡弘	埼玉県	235
81位	黒川 光石	京都府	235
82位	服部 好博	北海道	235
83位	田村 成	山口県	235
84位	松元 聡	大阪府	235
85位	中石 和彦	埼玉県	235
86位	白幡 勇二	東京都	235
87位	橋本 憲典	大阪府	235
88位	松尾 卓哉	三重県	235
89位	富本 勲	岡山県	235
90位	長井 孝之	三重県	235
91位	諸星 龍田	神奈川県	236
92位	下之園 勉	鹿児島県	236
93位	藤倉 仁司	北海道	236
94位	長谷川 広瀬	愛知県	236
95位	加藤 元夫	三重県	236
96位	福島 一巳	埼玉県	236
97位	山本 芳治	京都府	236
98位	坂田 政之	千葉県	236
99位	中沢 博明	愛知県	236
100位	高嶋 幸太郎	福岡県	236

C 1987 Nintendo

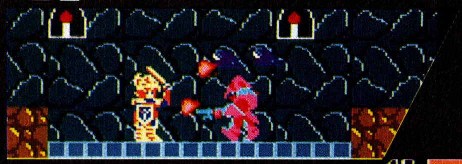
ハイスコア

ハイスコアが、最新のファミコン情報を結集して作った
ファミコンソフト「ゾンビハンター」。
アクションいっぱいのロールプレイングゲームに君はもう夢中!!

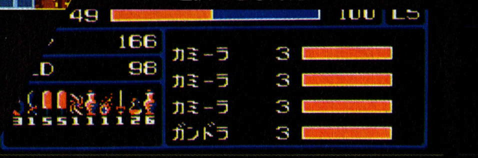
7月上旬発売
¥4,900

ゾンビハンター

アクション　メッセージ
画面同時表示の ARPG
アクション ARPG ロールプレイングゲーム



メッセージ画面では、ゼビのバイタリティーやアイテム、レベルなどを表示。出現した敵のステイタスもわかるので効果的な攻撃方法を選択できるんだ
MESSAGE



アクション面は、プレイ画面。ゼビを操作して敵を倒そう。倒した敵の落とす宝箱の中には、パワーアップアイテムが入っているぞ。レベルを上げてドルゴを倒すんだ
ACTION

全国の百貨店、量販店、玩具店でお買い求めください。
※ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。

予約受付中！

ゾンビハンターを確実に入手するためには、下の申込用紙に住所、氏名、年令、電話番号を記入の上、お近くの百貨店、玩具店にお持ちください。

ハイスコア メディアワーク株式会社
© HI-SCORE MEDIA WORK CORP.
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-34-13

キリトリ線

ハイスコア ファミコンソフト
ゾンビハンター
予約券

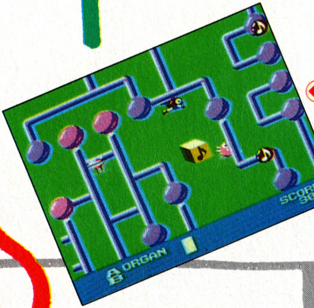
おなまえ　ねんれい　おところ　でんわ

ASCII
ASCII CORPORATION

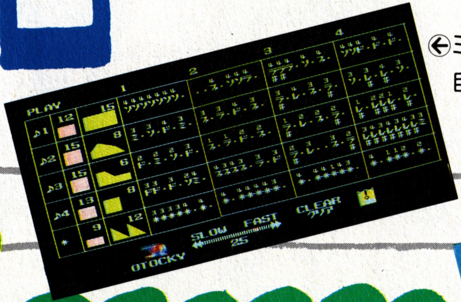
OTOCKY
オトッキー

平和な音世界がある日突然崩壊。オンプ(音符)が洩れ出してしまった。洩れ出した音符に群がる数多くの敵たち。音の戦士オトッキーはこれらの敵たちと戦い、音符を拾い集めてやらなければならない。そうすれば、音世界は再び平和になるのだ。それゆけオトッキー、音世界に平和をもたらすために。

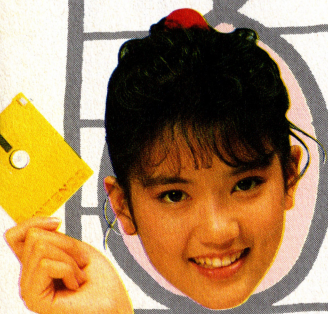
ボクワタシ音づくりあそび
ぼくわたしたちは音の専門家です
オトヒメサマの



←ONPU CIRCUS(オンプサーカス)
♪マークにはいろいろなアイテムが隠されている。ミュージックボールでたたいてさがそう。



←ミュージックメーカーを使えば、自由に音楽が作れます。



小沢なつき

解説本付き

ASC-OTO
両面ディスクソフト
標準小売価格
3,500円

このソフトは、販売店頭に設置されていますソフト書替機(ディスクライター)で書替られます。

DISK SYSTEM ファミリーコンピュータ ディスク システム
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

新作ホットライン

Hot Line

ヤッホー！ 2週間の御無沙汰でやんした。そろそろじめじめと梅雨だってぇ事で、気分も何やら沈んでるんじゃないかな？ そんな気持をブッ飛ばしてくれるのが新作ソフトの嵐だ。この夏に向けて、バキバキ出て来るぞ。今回紹介のソフトの中にも、君が待ちこがれていたものも、あるんじゃない？

スーパーマン

■コトブキシステム ■9月中旬発売予定 ディスク
■価格未定

©KEMCO／DC COMICS INC.／FIRST STAR SOFTWARE INC.

✖スーパーマンが誕生して50年目の興奮だ！

胸にかがやく〝S〟のマーク。ヒーロー、スーパーマンが僕らの前に、登場してから、はや50年。といっても、スーパーマンの誕生秘話を知っている人は少ないんじゃないかナ？

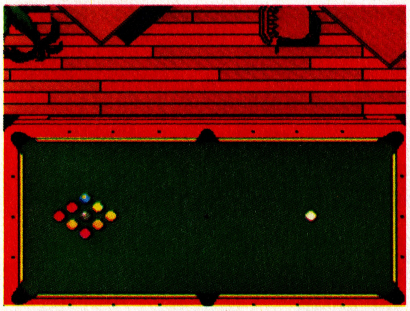
スーパーマンの本来の姿は、銀河系の更に数万光年も離れた星、クリプトン星の最高幹部の息子、クラーク・ケントである。彼の父は、クリプトン星の危機を知り、クラークを地球へ旅立たせたのだ。

さて、ゲームは、ケントがスーパー・パワーを身につけ、スーパーマンに変身することから始まる。パワーを身につけるためには、様々な条件をクリアしなければならない。

スーパーマンに変身した後は、人類にふりかかる災難をはらいのけ、人類に平和をもたらすため、すべてをささげるのだ。災害や事故、ゾッド将軍の攻撃を乗り越え、ガンバレ、スーパーマン。地球の平和はキミの手にかかっている。スーパーマンは永久に僕らのヒーローだ。

エキサイティングビリヤード

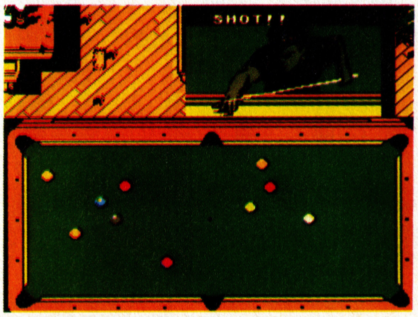
■コナミ ■6月下旬発売予定 ディスク
■￥2,980(予)



✖ハスラー気分のビリヤードがシブイ!!

最近巷で大流行中のゲームといえばビリヤードのことだよね。小中学生のみんなにはあんまりピンとこないかな。おじいちゃん、おばあちゃんには〝玉突き〟っていえばわかるはず。まさか〝アレは不良のする遊びです〟なんていう人はいないだろうね。近頃は誰でも楽しめるスポーツ!?として注目されているのです。

で、このファミコン版ビリヤードゲームなんだけど、これがなかなかシブイ。なんせＢＧＭは全てジャズ風の曲でまとめられているし、遊べるゲームもナインボール、ローテーション、ラックゲームとまんまハスラーの世界なのだ。プレイヤーは４人まで登録ができるから君と友だちの４人同時プレイも可能。そのほかにコンピュータ側に10人のプレイヤーが

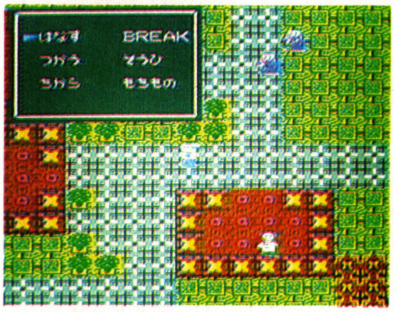


©1987 KONAMI

登録されていて、好みの相手と対戦できる。それからブレークショット、このゲームはプレイヤーがハスラーになって修業の旅にでるという設定。プレイヤーは最初100ドルだけ持ってロスアンゼルスからスタートする。ビリヤードの勝負をしながらアメリカの６都市をまわるんだけど一定金額の賞金をとらないと次の都市に進めない。全米６都市(７ステージ)をクリアし、真のハスラーを目指すのだ。

星をみるひと

■ホット・ビィ ■9月発売予定
■価格未定



✖このRPGは宇宙だ。未来だ。SFだ。

仮称、サイキックとして発表されていたホット・ビィの新作は「星をみるひと」と正式タイトルが決定。よく覚えといて。

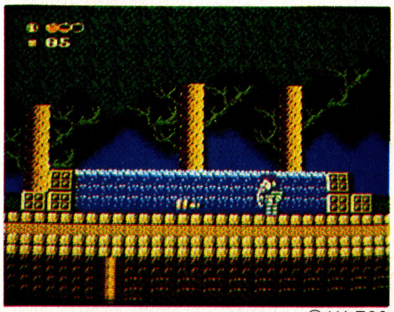
して内容はというと、今までありそうでなかった人気ジャンルとでも言えようか。なんとSFロールプレイングゲームなのである。今までのファンタジー系の剣、盾、薬草、宿屋になりかわって、予知能力、スペースコロニー、テレポート的なSF小説っぽい設定がふんだんにとり入れられている。新しい魅力がこってりって感じ……するでしょ！

ゲームの中心となるテーマは、サイキック。つまり超能力で、敵との戦かいはもちろんのこと、謎解きのための情報集めなんかも超能力を使ってしまうのだ。人の心を読んだり、読まれたり、虚々実々の心理戦気分だって味わえるぞ！

突然甘いムードのタイトルで、日本中のゲームファンに夢をみせてくれるといいなぁ！ と感傷的な思いにひたりつつ星をみるひとを待つのであります。

モンティのドキドキ大脱走

■ジャレコ ■7月中旬発売予定
■価格未定

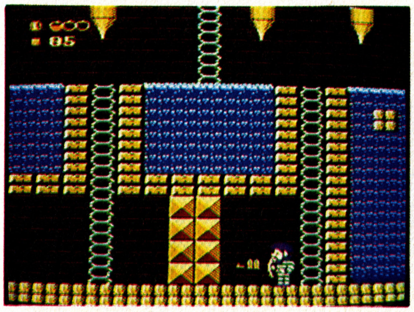


©JALECO

✖コミカルなアクションゲームが出るぞっ!!

今話題の「燃えろプロ野球」とは、打って変わって、コミカルなアクションゲームの登場だ。

主人公のモンティは、無実の罪で死刑因として捕われていた。彼は自らの手で無実をはらそうと脱走をしたんだ。真犯人の証拠写真は、広い迷宮のあちこちに隠されているぞっ！ 敵の攻撃やワナをうまくかわして捜し出すんだ！ ステージは全部で4つ。鐘乳洞、古代遺跡、洋館、宮殿というからユニーク。彼の使える武器には、弓矢、戦車、フロッピーディスクなどが用意されている。最終ステージの法廷で無実をはらそうぜっ!!



JOY & MIKEのファミコン地獄耳

やっほー！ 今回はタレコミ情報特集だよ。おさぼりマイク氏も開いた口がふさがらない、スッゲエ大ねたの発表!!

……ヘン……たれこみがナンボのもんじゃい。

すねてるマイク氏は無視。で、一発めいくよ。うっわっさっ、のスーパーファミコンの情報だっ。

ドキッ……ス、スーパーファミコンだと……!?

なんと、今度はAボタンBボタンに加えてCボタン一つーのがついてるらしい。おまけに、✚ボタンも斜め方向に入りやすいよう円形に変わるんだそう。任天堂さんもがんばってんねー。

……。

え～続きましてはイマジニアね。経済評論家で日刊投資新聞の社長でもある松本亨氏をかつぎ出しての新作ソフト、「松本亨の株戦略」てのを開発中らしい。でもって次は任天堂の新作のウワサ。なんとゲームスタジオの遠藤さんの開発で音楽ものソフトを出してくるとか……。

そ、そ、そんなすごい情報、送ってきたのはどこのどいつだ!?

え～、皆さん全員トク名希望なんであしからず。いちおうあらゆる筋から確認してみました……結果は、どれもかなり信ぴょう性は高そ……って感じかな。てなわけで読者の皆さん、タレコミ情報どかすか送って来てね。

わたしは失業したくぬわ～い。ほどほどにしちくりー。

……気にしないでいいから、ねっ！

新作スケジュール表

※表中Cはカセット Dはディスクで発売されるものです。

6月

D リフレクトワールド　イーストキューブ　6月2日　¥3200
C バグってハニー　ハドソン　6月5日　¥5500
C アテナ　SNK　6月5日　¥5500
C 未来神話ジャーヴァス　タイトー　6月下旬　¥5500
D ゴルフUSコース　任天堂　6月14日　¥3500
C うっでいぽこ　デービーソフト　6月20日　¥5500
C 燃えろプロ野球　ジャレコ　6月26日　¥5500
C 所さんのまもるもせめるも　EPIC・ソニー　6月27日　¥4900
D ナゾラーランド第2号　サン電子　6月下旬　¥2980
C 闘人魔境伝ヘラクレスの栄光　データイースト　6月12日　¥5300
C エルナークの財宝　トーワチキ　6月下旬　¥5300
C オホーツクに消ゆ　アスキー　6月27日　¥5800
D Dr.カオス—地獄の扉—　ポニー　6月19日　¥2900
D エキサイティングビリヤード　コナミ　6月下旬　¥2980
C ファミリーボクシング　ナムコ　6月19日　¥4900

7月

D タイタニックミステリー　学研　7月3日　¥3200
C ブービーキッズ　日本物産　7月上旬　¥4900
C 月風魔伝　コナミ　7月7日　¥4900
D エアーフォートレス　ハル研　7月上旬　¥2980
C ヘクター'87　ハドソン　7月中旬　価格未定
D インドラの光　コトブキシステム　7月下旬　価格未定
D バイブル1999　イマジニア　7月下旬　価格未定
C ダンプ松本　サンリツ　7月下旬　価格未定
C ミラクルロピット～2100年の大冒険　キング　7月下旬　¥4900(予)
D 夢工場ドキドキパニック　フジテレビ　7月10日　¥2980
C 聖闘士星矢・黄金伝説　バンダイ　7月　価格未定
C チェスターフィールド　ビック東海　7月下旬　価格未定
D モンティーのドキドキ大脱走　ジャレコ　7月中旬　価格未定
C ファミリートレーナー・迷路大作戦(仮称)　7月下旬　¥4900
D クレオパトラの魔宝　DOG　7月下旬　¥3300
C キョンシーズ(仮称)　タイトー　7月下旬　価格未定
C ファンタジーゾーン　サン電子　7月　価格未定
D 磁界少年メットマグ・磁界少女マットメグ　DOG　7月3日　¥3400
C バツ&テリー　ユース　7月下旬　¥5300
C ジャンボウ　ケイ・アミューズメントリース　7月上旬　¥4980
C アラビアンドリーム～シエラザード　カルチャーブレーン　7月上旬　¥5500
D エキサイティングバスケット　コナミ　7月　¥2980
C ドラゴンスレイヤーⅣ　ナムコ　7月上旬　¥4900

8月

C 怒 IKARI II　SNK　8月上旬　価格未定
C ザナドゥ(仮称)　ハドソン　8月中旬　価格未定
C アウトランダーズ　ビクター音楽産業　8月　価格未定
C ウルティマ　ポニー　8月　価格未定
C 怪傑ヤンチャ丸　アイレム　8月　価格未定
D 冒険浪漫　イマジニア　8月　価格未定
C ラッシュアンドクラッシュ　カプコン　8月　価格未定
D 奇々怪界　タイトー　8月上旬　価格未定
C つっぱり大相撲　テクモ　8月中旬　¥4900
D 妖怪屋敷　アイレム　8月　価格未定
C 水戸黄門　サン電子　8月　価格未定
C スワット　東映動画　8月下旬　価格未定
C ロマンシア　東京書籍　8月28日(予)　¥5300(予)
C ファミリートレーナー・マンハッタンポリス　8月下旬　¥4900
C ハイウェイスター　DOG　8月

9月

C スーパーマン　コトブキシステム　9月中旬　価格未定
C 笹川2号(仮称)　ハドソン　9月　価格未定
D ムーンボールマジック　DOG　9月　価格未定
C メカ生体ゾイド-中央大陸の激突(仮称)　東芝EMI　9月上旬　¥5300(予)
C 星をみるひと　ホット・ビー　9月　価格未定
D エイリアン2　DOG　9月　価格未定
D カリーンの剣　DOG　9月

10月

D ザ・マネーゲーム　ソフエル　10月中旬　価格未定
C 真田十勇士　コトブキシステム　10月下旬　価格未定

ディスクカード書き換え日カレンダー

■アップルタウン物語	DOG	6月5日
■ココナワールド	ソフエル	6月5日
■グリーンベレー	コナミ	6月5日
■レリクス暗黒要塞	ボーステック	6月5日
■スマッシュピンポン	任天堂	6月6日
■風雲少林拳	ジャレコ	6月12日
■愛戦士ニコル	コナミ	6月18日
■ゴルフジャパンコース	任天堂	6月21日
■ゴルフUSコース	任天堂	6月21日
■新宿中央公園殺人事件	データイースト	6月24日
■キン肉マン2	バンダイ	6月24日
■ハオ君の不思議な旅	DOG	6月30日
■ナゾラーランド第2号	サン電子	7月10日
■プロゴルファー猿	バンダイ	7月24日
■迷宮寺院ダババ	コナミ	7月24日
■勇士の紋章	DOG	7月24日
■リフレクトワールド	イーストキューブ	7月24日
■セクションZ	カプコン	7月24日
■ドクターカオス	ポニー	8月12日

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

☆未来神話ジャーバスの真相も明らかでない今日このごろ、タイトーから7月末に新作が登場。みんなもよく知っている霊幻導士だって。タイトルは仮称「キョンシーズ」アクションゲームだけどキャラ同士で、会話もできるんだって。バックアップ付のロムで発売。次号では画面写真を見せてあげられそうだよ。楽しみに！

☆DOGから新しいタイプのRPG「クレオパトラの魔法（仮称）」が7月下旬ごろに。グラフィックがとてもきれいに！　これは要注目！

☆テクノスジャパンの新作が決定しました。ダブルドラゴンというタイトルの2人同時プレイ可能な格闘技ゲームです。そう、あの熱血硬派くにおくんの続編でもあるわけです。早く見たい人はゲームセンターで!!

☆ホット・ビィのサイキックは星をみるひとにタイトルが正式決定。

☆とびだせレーシングがハイウェイスターにタイトル変更、仕様もディスクからカセットに変わった。FC版アウトランになれるだろうか。

11月以降

- Ⓓコズミックシステム　イマジニア　11月　価格未定
- Ⓒサイコソルジャー　SNK　11月　価格未定
- Ⓒロゼッタの謎　コトブキシステム　12月中旬　価格未定
- Ⓓアイランド・アドベンチャー　ソフエル　12月　価格未定

発売日未定のソフト

- ⒹQバート(仮称)　コナミ
- Ⓒポケットザウルスクイズワールド　バンダイ
- Ⓓ上海　サン電子
- Ⓒボールブレイザー　ポニー
- Ⓒ勇者への挑戦スペランカー2　アイレム
- ⒸピットストップII　ポニー
- Ⓓガンスモーク　カプコン
- Ⓒデジタルデビル物語　女神転生
- Ⓓキャプテン翼　テクモ
- Ⓓトップルジップ　ボーステック
- Ⓓザ・ブラックオニキス　ビー・ピー・エス
- Ⓒランボー　パック・イン・ビデオ
- Ⓒ信長の野望　光栄
- Ⓒゾディアックス(仮称)　日本物産
- Ⓓ聖剣伝説　DOG
- Ⓓ皇帝の闇(仮称)　サン電子
- Ⓒスターウォーズ　ナムコ
- Ⓒスラップショット　ケイ・アミューズメントリース
- Ⓒトップシークレット　カプコン
- Ⓒ飛龍の拳VSモード　カルチャーブレーン
- Ⓒ忍者くん阿修羅の章　ユー・ピー・エル
- Ⓓリップルアイランド　サン電子
- Ⓒダブルドラゴン(仮称)　テクノスジャパン
- Ⓒ覇邪の封印　アスキー

必勝本カレンダー

6月12日(金)
★迷宮寺院ダババ
完全必勝本

6月19日(金)
★アテナ
完全必勝本

6月26日(金)
★ゴルフUSコース
完全必勝本

7月3日(金)
★ヘラクレスの栄光
完全必勝本

次号も2大付録つきだ!!

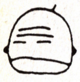
6月19日金曜日

オールカラー 定価250円

売り切れ店続出!!いますぐ書店に予約しよう!!

編集後記

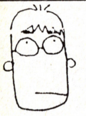
ゲームのビデオやレコードが出るようになって、本格的にゲーム・ミュージックを聴く機会がふえた。「ファンタジーゾーン」の一面の音楽、あれは最高傑作ですね。(井)


東京は東久留米のコンビニエンスストアセブン―イレブンの前に、開く前から待っていて、開いたとたんに必本を買っていってくれたキミ!! キミには努力賞で30EXあげる。(ごいんきょ)

最近、私は編集部の目印がわりに利用されてるらしい。ハルクを目ざして行けばヒラ坊が見つかると教えた奴がいる。私はカドのポストじゃないのだよコルクあちゃ君。(ハルク)

ぜひ作ってほしいソフトは実際の火星や金星の地形を素晴しいグラフィックで再現した3Dもの。いながらにして宇宙探険ができるなんて夢があっていいんじゃない。(目駄松)

クイズで正解したみたいなゲームって何だ?「スマッシュピンポン」です。ピンポ～ン!! 想像力のたくましい人いたらL1～L5の選手の顔のイラスト送ってね!(ヒラ坊)


わての家には土日になると近所の子供がぎょーさん集まってファミコンやっとるんや。6畳に20人もくるんやからすごい。広場か公園みたいなもんやね。(関西のタブチ)

今年の夏休みは、人がいないところへ行って、ゆっくり過ごしたい。でも、人がいないところって、どこかナ? いいところを知ってる人はマッキーへ知らせてね。(マッキー)

ファミコン必勝本 Vol.12 6月19日号

昭和62年6月19日
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麴町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237　（営業部）東京03－234－4621　大阪06－204－1966　名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社

Ⓒ JICC出版局　1987

雑誌コード　27803－6／19
Printed in Japan

●本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

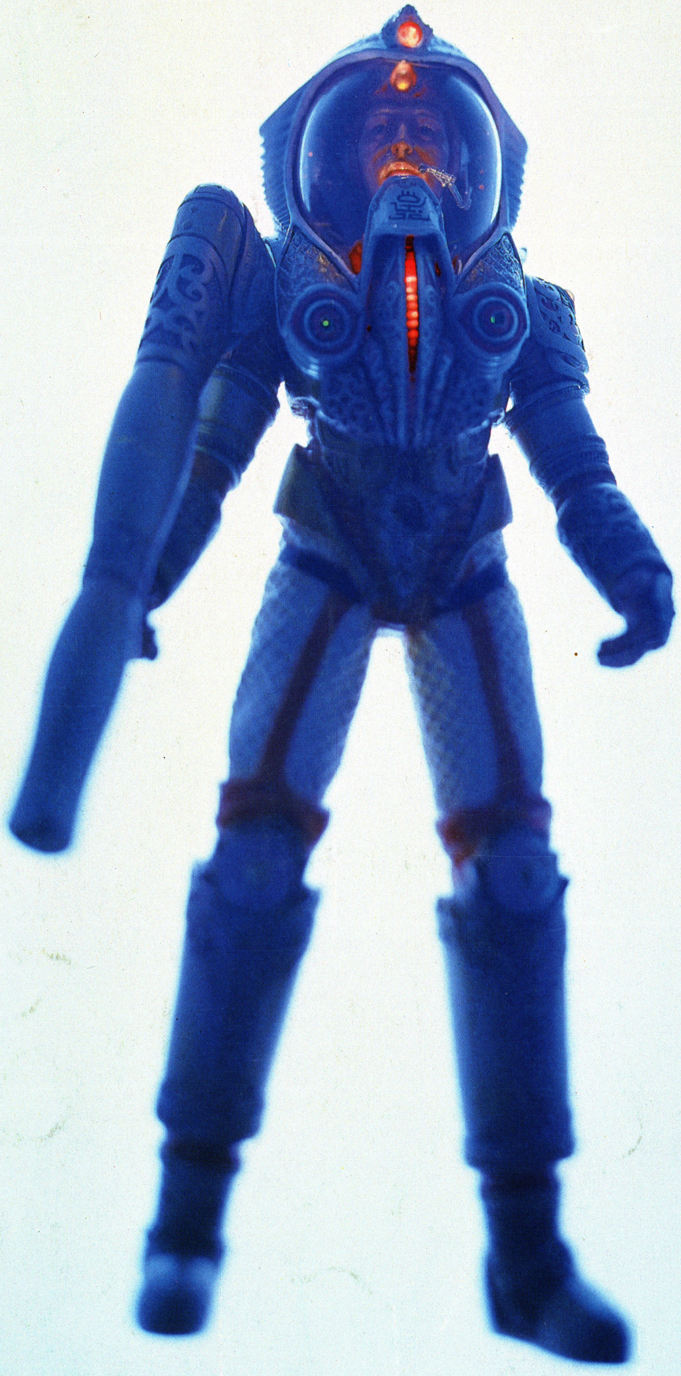
EDITORS／井上裕務　田淵義朗　平林久和　降旗正子　松下光志　三橋文夫　吉川瑞治
STUFF　レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　イデア　北圃政司　辻猛　響あきら　藤森英明　伊沢貴志　ベニー松山　バグ・チェッカーズ
PROOFREADER　フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR　BLACK POINT

ファミリーコンピュータ・ファミコン・ファミリーベーシックは任天堂の商標です。

東芝EMIの任天堂ファミリーコンピュータTM用カセット
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
ドカーンと新発売
頭でスポーツする、迫力の3Dピンアクション。
気合い入れなきゃ、ケガするぞ!
ゴリラもおどろく5大特長
1.画面に飛び散るピンアクションは、3D画面の大迫力。楽しさもだんちがい。
2.ボウリングを完全シミュレートした“ゲームA”、新しくたのしい遊び方の“ゲームB”。2種類の遊び方があるヨ。
3.個性あふれるゆかいなキャラクターが登場/最高5人でワイワイ楽しくプレイできる。
4.レーンの状態、ボールの重さにあわせて球種(フック、スライス、ストレート)をえらび、投球角度と球速をきめる。頭脳プレイが要求されるのだ。
5.パーフェクトを出すと「幻のレーン」が出現するゾ。
ダイナマイトボウル
Dynamite Bowl
FS-2005G(TFS-DL)ロム・カセット 希望小売価格¥4,900
東芝EMIのファミコンソフト
TOEMILAND
■お問い合せは:東芝EMI株式会社・本社03(587)9145/東京営業部03(843)5081/大阪営業部06(376)4131/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251/仙台支店022(227)8211/札幌支店011(241)3713
ハイスコア チャレンジ コンテスト
TOEMILAND
HIGH SCORE CHALLENGE CONTEST
ファミコン版、パソコン版のダイナマイトボウルで、トップ5画面に表示された最高得点(ゲームAのみ)を、写真にとって送ろう。上位1,000名にゴリラのイラストが入った、かわいいオリジナル・テレホンカード「テレ・ゴリラ」をプレゼントします。
〈応募方法〉住所、氏名、年齢、電話番号をハッキリ書き、本人の名前をインプットしたトップ5画面の写真といっしょに送ってネ。
〈送り先〉〒107 東京都港区赤坂2-2-17 東芝EMI(株)第Ⅱ営業本部「テレ・ゴリラ」プレゼント係
〈しめきり〉昭和62年7月31日消印有効
*画面の名前と本人の名前が一致しない場合、またゲームBでの応募は無効となります。
*複数の応募も受付けます。例えば5人モードで申し込む場合は、5人全員の住所、氏名、年齢、電話番号、どの得点がだれのものかをハッキリ書いてください。
テレ・ゴリラ

このソフトは、販売店頭に設置されていますソフト書替機(ディスクライター)で、昭和62年7月24日より書替られます。
絶賛
発売中!
DISK CARD
¥2,980
痛快無類
息をもつかせぬ空間戦だ!
セクションゼット
SECTION-Z
撃った!
翔んだ!
やっつけた!
—STORY
21世紀の初め・人類の宇宙開発は、太陽系を越えて外宇宙へのびようとしていた。
そんな矢先、突如現れた異星人バラングールの宇宙要塞が、太陽系連邦の宇宙施設を次々に破壊するという非常事態が発生!
宇宙要塞は、連邦軍の必死の反撃もことごとく退け、ついに火星軌道を越えて地球へとせまって来た!人類は、強大な力の前になすすべもなく滅亡の危機を感じた……がその時、地球連邦の超コンピューター“シグマ”は、1つの作戦をはじき出した。
改造コスモプロテクター装備の宇宙戦士を要塞内部に侵入させ、要塞最深部“Z”をたたけ!
作戦名はセクションZだ!
SCORE 3240 E=13 S=09 L M
SCORE 600 E=08 S=01
エネルギージェネレーターを破壊せよ!
各セクションの最後にある物質転送機の中に、赤いバリアーで閉じられたものがある。ここはエネルギージェネレーターを破壊する事によって新しいセクションに行ける通路になっているんだ!
閉じられた転送機!
SCORE 9540 SEC. 11 E=07/20 LFM
エネルギージェネレーター!
パワーアップパーツを探せ!
M
メガスマッシャーパーツ
貫通レーザー!
F
フラッシュバスター
3方向レーザー!
B
バリアーシールド
32発の弾に耐えられる!
敵の猛攻には特殊転送弾を使え!
メガミサイル
敵に大ダメージを与える。タイミングをはかって強敵に撃ち込め!
フラッシュボム
画面上の全敵にダメージを与える!敵に囲まれた時に使うと有効だ。
クラッシュボール
6秒間プレイヤーの回りを回転し、敵を次々と粉砕する。
カプコンからのプレゼント!!
今カプコンでは、「魔界島」の発売を記念し、抽選でカプコンオリジナル「布製海図マップ」をプレゼント中!
ADVENTURE ZONE
CAP-MZ
CAP-MZ
MAKAIZIMA
魔界島のパッケージについているモモタルーマークをハガキに貼って、カプコンまで送ってね。
〆切:6月30日(当日消印有効)
あて先:東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F ㈱カプコン「海図マッププレゼント」係
DISK SYSTEM
株式会社カプコン
CAPCOM
本社 〒540 大阪市東区大手通1-27-18カプコンビル
東京支店 〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F
カプコンソフト情報・大阪06(946)6659 東京03(440)0438

AIR FORTRESS



ハル研究所創作

虹色の星雲に包まれた七つの物体が、わたしのヘルメットの肉視窓からも確認できる。突如あらわれ、我々の星を絶滅寸前までにおいやった、この謎の大要塞群を破壊するためにわたしはやってきたのだ。認識番号82592。わたしの名はハル・ベイルマン。しかし、その内部はいまだ不明のままである。ハル研究所の新趣向シューティング&アクションゲーム「エアー・フォートレス」。

エアー・フォートレス。6月26日発売予定。

予価¥2,980

DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

株式会社 HAL研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F TEL.03-252-6344

©HAL研究所▶ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ファミコン必勝本

6月19日号

昭和62年6月19日発行
第2巻第12号(通巻25号)

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務

発行所 JICC出版局

〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237

定価 250円

雑誌 27803-6/19 ©JICC出版局 1987 印刷 中日本印刷 Printed In Japan